
ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE
ACCION AMSTRAD
CPC
PCW
PC
DE USUARIOS A USUARIOS
375 pts. (Inc. IVA)
AÑO II - NUM. 7 - 1988
TU REVISTA AMSTRAD
HERCULES
¿EL SUCESOR DE DISCOLOGY?
RAMPAGE
LUCKY LUKE
WEREWOLVES OF LONDON
EL OSO YOGI
PC
¡¡LOS PRIMEROS CARGADORES!!
TRUCOS Y POKES
¡¡GRATIS!! PIDE LAS FICHAS EN TU QUIOSCO.
00007
8 413042 705406
Y además FIRETRAP, IZNOGOUD, KNIGHTMARE, RENAUD, RED L.E.D., TRAPDOOR II, HYBRID, PUB POOL PC, STRIKE PC, MISSION PC, SAPIENS PC, CONTACTOS...

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Mónica Amaro

Redacción
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

Jefe de Publicidad
Begoña Gómez

Fotografía
JULBE

Colaboradores
Paco Salinas
Jordi Mas
Andoni Etxebarria
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

Redacción y Publicidad
Juan de Ajuriaguerra, 19
Planta Comercial. Dpto. 7
Tfnos. (94) 423 35 08 / 07 / 06
48009 Bilbao (Vizcaya)
Suscripciones
Tfno. (94) 423 35 06
131341 8

Edita
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Imprime
Gráficas Ibarsusi, S.A.

Fotocomposición
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Fotomecánica
Laser

Distribuye
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

Depósito Legal
BI - 1.732 - 1986

Amstrad Acción y Geo-Ingenieria
son dos publicaciones de
Ediciones Informáticas
del Norte.

1er AÑO

AMSTRAD ACCION CUMPLE SU PRIMER AÑO

gracias a todos



ACTUALIDAD

AMSTRAD BAJA EL PRECIO DEL PC 1512

Según parece Amstrad va a bajar el precio del PC 1512 en aproximadamente 40.000 ptas., indistintamente de la configuración que sea. De esta forma la configuración básica pasará de ser de 139.000 ptas. + IVA a ser de 99.000 ptas. + IVA.

El motivo de esta bajada ha podido ser la escasa diferencia de precio con su hermano mayor, el PC 1640.

DRILLER

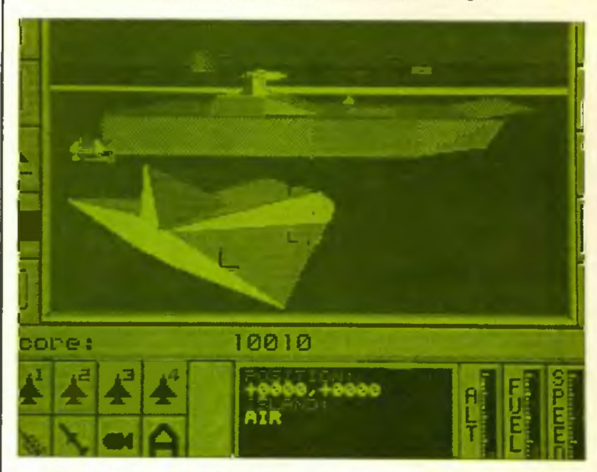
Incentive Software ha lanzado al mercado un juego que puede traer cola. Yno es que lo digamos nosotros, la prensa especializada inglesa ha situado a Driller entre los últimos mejores programas y su puntuación media favorable ha rondado el 95%.

Driller es un juego con un concepto semejante al de Elite. Sin embargo, sus gráficos 3D son realmente estupendos.

Driller, al igual que Elite y otros, se suministra en un bonito estuche que contiene además un mapa 3D, un manual y una novela. Disponible para **Amstrad, Spectrum, Commodore** y en breve para **Amiga** y **Atari.**



CARRIER COMMAND - PCW

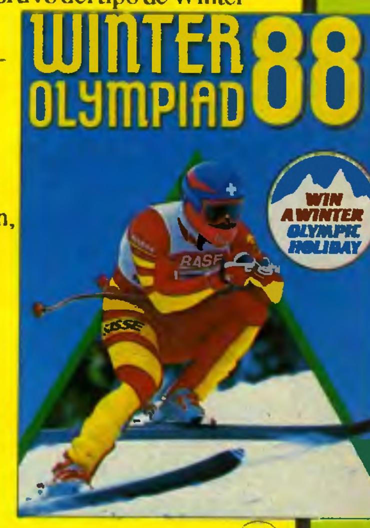


Rainbird acaba de lanzar para **PCW, CARRIER COMMAND, TIME AND MAGIK y JINXTER.** El primero es un simulador futurista de avión de combate. Los gráficos son tridimensionales y en contra de la mayoría de los juegos de este tipo, la acción es continua. Los dos últimos, TIME AND MAGIK y JINXTER, son dos aventuras creadas por Level 9 y Magnetic Scrolls respectivamente.

De todos ellos solamente JINXTER estará disponible para los usuarios de CPC. Asimismo existen versiones para **Amiga, Atari, Macintosh y PC.**

WINTER OLYMPIAD 88

Tynesoft ha lanzado en el Reino Unido, Winter Olimpiad 88, un juego deportivo del tipo de Winter Games con unos gráficos bien hechos y muy detallados.



El programa consta de un total de seis pruebas como son Slalom, Biathlon, Salto de esquí, Slalom gigante, etc.

Winter Olympiad 88 está disponible para **Amstrad, Spectrum, Atari, Commodore, Amiga** y **PC's.**

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX es el título del último juego de Martech y como podréis adivinar la acción transcurre en el interior de un fórmula I.

Después de los últimos desastres de esta casa inglesa, esperamos que el presente juego dé la vuelta a la balanza, si bien, creemos, que el tema escogido para ello no es el más ideal. De todas formas ahí está. Nigel Mansell's Grand Prix puede ser un buen juego, aunque por supuesto esperamos confirmarlo.

Disponible para Amstrad, Spectrum y Commodore.



IZNOGOUD

ZAFIRO

IZNOGOUD es un pequeño y astuto morisco deseoso de ocupar la plaza más poderosa: la del Califa.

Iznogoud es otro de los juegos en el que nuestro personaje aparte de ser un viejo zorro astuto como el que más es un perfecto malvado. La astucia y el cinismo de Iznogoud en contraposición con su ingenuidad en algunas ocasiones (sobre todo cuando se tropieza con las paredes o los muros), hacen de él una figura peculiar y en cierta forma graciosa.

Iznogoud es un conspirador nato, tanto que su más ferviente deseo es conseguir el Califato, o sea, destronar al Califa. Para ello tendrá que poner en juego todas sus tretas y su astucia y por supuesto contar con los objetos mágicos que se encuentran en el interior del palacio.

Respecto a la movilidad, nuestro querido amigo Iznogoud es un poco torpe, suele chocar demasiado con las paredes. Además, muchas veces, tiene problemas para pasar de una estancia a otra. Generalmente la causa suele ser que en la otra habitación también hay un personaje que está buscando la salida.

Por otra parte existe una manera de saber siempre en que habitación está. Si os fijáis un poco en el palacio que se encuentra debajo de la pantalla de juego, encontraréis una ventana iluminada o la luz de una simple lampara. Eso significa que Iznogoud está ahí campando por sus respetos.

Para finalizar os diremos que los gráficos son buenos aunque un poco escasos de pequeños detalles. En contraposición el colorido es perfecto y abundante.

En el próximo número esperamos daros bastantes más detalles de este nuevo juego de Zafiro.







ADELANTAMOS...NOVEDADES ZAFIRO...ADELANTAMOS

EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD

Por Francisco M. Salinas

EL TECLADO (y II)

Para seguir cómodamente las explicaciones que vienen a continuación, recomiendo tener a mano los números tres y cinco de Amstrad Acción. En el número cinco aparece la fe de erratas de los artículos "En el interior de tu Amstrad" anteriores a dicho número.

Una vez corregidos, coged el número tres y abridlo por la página 16. Cuando hayais leído atentamente el artículo sobre el PPI, situaros en las páginas 24/25 dónde aparece la conexión de los puertos del 8255 en el CPC. Cuando hayáis hecho todo esto estaréis en condiciones de continuar con lo que sigue.

Recordemos que el teclado se compone de una matriz de 10 filas de entrada por 8 columnas de salida y también que los ocho bits del puerto A del PPI, cuando dicho puerto se encuentra en entrada, se corresponden con las columnas del teclado (numeran de 0 a 7). Las filas del teclado se seleccionan a través de los cuatro bits de menor peso del puerto C (b0 a b3), y son diez filas numeradas de cero a nueve. Para leer una tecla determinada se debe indicar al PPI a través del puerto C, la fila dónde se encuentra dicha tecla. El PPI nos contestará amigablemente desde su puerto A poniendo en bajo (cero lógico) los bits de todas las teclas que se encuentren pulsadas en dicha fila.

Debe quedar muy clara la correspondencia existente entre los bits del puerto A y las columnas del teclado, y también que una tecla será activa (pulsada) cuando su correspondiente bit de dato sea un cero.

PROGRAMANDO EL PPI

Una vez visto lo anterior parece que cualquier hijo de vecino sería capaz de efectuar la lectura "directa" del teclado de un CPC, pero hete aquí que el PPI, díscolo él, requiere que le indiquemos previamente una serie de cuestiones para someterse a nuestras proposiciones (honestas, claro) o de lo contrario se negará tozudamente a contentarnos.

Retomemos el hilo de la seriedad para ver que las cosas no son tan fáciles como parece. Cuando se enciende o reinicializa el ordenador, operación que en la documentación oficial de Amstrad se bautiza como EMS (por early morning startup, algo así como inicialización principal) los puertos A y C quedan situados en salida y el puerto B en entrada. Por lo tanto lo primero que tenemos que hacer es colocar el puerto A en entrada. Como vimos en el artículo dedicado al PPI, esto se hace enviando la adecuada palabra de control a la dirección #F7XX, dónde se encuentra el registro de control del PPI.

Los bits seis y siete del puerto C nos permiten informar al PSG (Programmable sound generator) que queremos leer el teclado, pues es dicho dispositivo quien enviará los datos de

LISTADO 1

```
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page     1.

Pass 1 errors: 00

A000              10          org  #a000
A000  1608        20          ld   d,8        ;fila a comprobar
A002  F3          30          di
A003  0192F7      40          ld   bc,#f792
A006  ED49        50          out  (c),c      ;pone en entrada el pto. A del PPI
A008  7A          60          ld   a,d        ;linea BDIR a cero (b7 pto.C) y BC1
A009  CBF7        70          set  6,a        ;a uno (b6 pto. C) del chip de sonido
A00B  05          80          dec  b          ;b contiene #f6, para atacar el pto. C
A00C  ED79        90          out  (c),a      ;selecciona modo de transferencia "Leer
                 100 ;                        ;del PSG
A00E  06F4       110          ld   b,#f4
A010  ED78       120 loop:    in   a,(c)      ;lee pto. A del PPI
A012  CB5F       130          bit  3,a        ;mira si esta pulsada "Q"
A014  20FA       140          jr   nz,loop    ;si no lo esta, repite
A016  0182F7     150          ld   bc,#f782
A019  ED49       160          out  (c),c      ;coloca el PPI en su estado por defecto
A01B  3E51       170          ld   a,"Q"
A01D  CD5ABB     180          call #bb5a      ;imprime letra "Q"
A020  FB         190          ei
A021  C9         200          ret             ; a BASIC.
A022             210          end

Pass 2 errors: 00
loop   A010
Table used:    24  from   173
```

EL TECLADO

las columnas del teclado hacia el puerto A del PPI. Esto se realiza poniendo el bit siete a cero y el bit seis a uno (leer del PSG). Una vez realizado esto sólo queda leer el puerto A y restablecer el registro de control del PPI para que todo quede como estaba.

El proceso, aunque algo complicado, quedará totalmente esclarecido si estudiáis el Listado 1, que es un ejemplo comentado de la lectura de la tecla "Q", pero que modificando los valores de entrada puede servir para leer cualquier otra tecla. Al usarlo veréis que sólo retorna al basic si se pulsa la tecla "Q", imprimiéndola antes de retornar. La segunda "q" que aparece es debido a que al retornar al basic, el intérprete, encuentra aún presionada dicha tecla y procede a su impresión.

El Listado 2 que os presentamos realiza una exploración completa del teclado, y si encuentra alguna tecla presionada calcula a partir de los datos fila y columna el número de tecla que le corresponde, y a partir de éste, el código ASCII, para proceder luego a llenar la pantalla con dicha tecla (sólo minúsculas).

Durante la impresión en pantalla se deja de explorar el teclado y la exploración comienza de nuevo al llenarse completamente la pantalla. La aparente lentitud en el llenado de pantalla se debe al uso de algunas rutinas firmware para los cálculos antes citados, pero si observáis el listado veréis que la exploración se realiza de manera similar al anterior.

Lo único que falta para que todo esto fucione es saber en qué fila y columna del teclado se encuentra cada tecla, para lo cual hemos preparado el cuadro 1 que relaciona cada tecla con su fila y columna. El teclado es el de un 6128 castellano, pero que no se preocupen los demás porque podrán construirse su propio mapa teniendo en cuenta la relación siguiente:

Nº de tecla=fila*8+columna

sacando a la luz nuestros oxidados conocimientos matemáticos, esta fórmula nos recuerda a la de la división (dividendo=divisor*cociente+resto) y de la misma manera podemos hacer:

Nº de tecla	8
columna	fila

o sea, que dividiendo el número de tecla por ocho, el cociente nos da la fila y el resto la columna. La tabla con los números de tecla aparece al final del manual del ordenador y los usuarios de 664 ó 6128 la tienen impresa en la unidad de disco etiquetada como "CODIGOS DE ENTRADA" (téngase en cuenta que vienen en decimal). En el manual aparecen también los números de tecla asociados al joystick, que se explora de idéntica manera.

La utilidad de la lectura directa de teclado se hace patente a la hora de fabricar soft comercial, dónde la respuesta del teclado/joystick debe ser altamente veloz y precisa en la mayoría de los casos. Hasta pronto.

LISTADO 2

```
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page    1.

Pass 1 errors: 00

BF00                       org  #bf00
BF00  3E02                 ld   a,2
BF02  CD0EBC               call #bc0e
BF05  F3           inic:   di
BF06  0192F7               ld   bc,#f792
BF09  ED49                 out  (c),c
BF0B  060A                 ld   b,#0a
BF0D  C5           lazol:  push bc
BF0E  78                   ld   a,b
BF0F  3D                   dec  a
BF10  4F                   ld   c,a
BF11  CBF7                 set  6,a
BF13  06F6                 ld   b,#f6
BF15  ED79                 out  (c),a
BF17  06F4                 ld   b,#f4
BF19  ED78                 in   a,(c)
BF1B  FEFF                 cp   #ff
BF1D  C226BF               jp   nz,print
BF20  C1                   pop  bc
BF21  10EA                 djnz lazol
BF23  C305BF               jp   inic
BF26  0608         print:  ld   b,8
BF28  17           otro:   rla
BF29  3002                 jr   nc,bit
BF2B  10FB                 djnz otro
BF2D  05           bit:    dec  b
BF2E  C5                   push bc
BF2F  79                   ld   a,c
BF30  0607                 ld   b,7
BF32  81           mult:   add  a,c
BF33  10FD                 djnz mult
BF35  C1                   pop  bc
BF36  80                   add  a,b
BF37  CD2ABB               call #bb2a
BF3A  210101               ld   hl,#0101
BF3D  015019               ld   bc,#1950
BF40  C5           b2:     push bc
BF41  41                   ld   b,c
BF42  E5           b1:     push hl
BF43  F5                   push af
BF44  CD75BB               call #bb75
BF47  F1                   pop  af
BF48  F5                   push af
BF49  C5                   push bc
BF4A  CD5ABB               call #bb5a
BF4D  C1                   pop  bc
BF4E  F1                   pop  af
BF4F  E1                   pop  hl
BF50  24                   inc  h
BF51  10EF                 djnz b1
BF53  2601                 ld   h,1
BF55  2C                   inc  l
BF56  C1                   pop  bc
BF57  10E7                 djnz b2
BF59  C1                   pop  bc
BF5A  C305BF               jp   inic
BF5D                       end

Pass 2 errors: 00

b1     BF42  b2     BF40  bit    BF2D
inic   BF05  lazol  BF0D  mult   BF32
otro   BF28  print  BF26

Table used:    98  from   177
```

WEREWOLVES OF LONDON

DRO SOFT

Acaba con la maldición y olvida para siempre ese repulsivo deseo de matar. No olvides que hasta que lo consigas, todas las noches tu eres ... UN HOMBRE LOBO EN LONDRES.



GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	8
ADICCION	9



"RECOMENDADO"

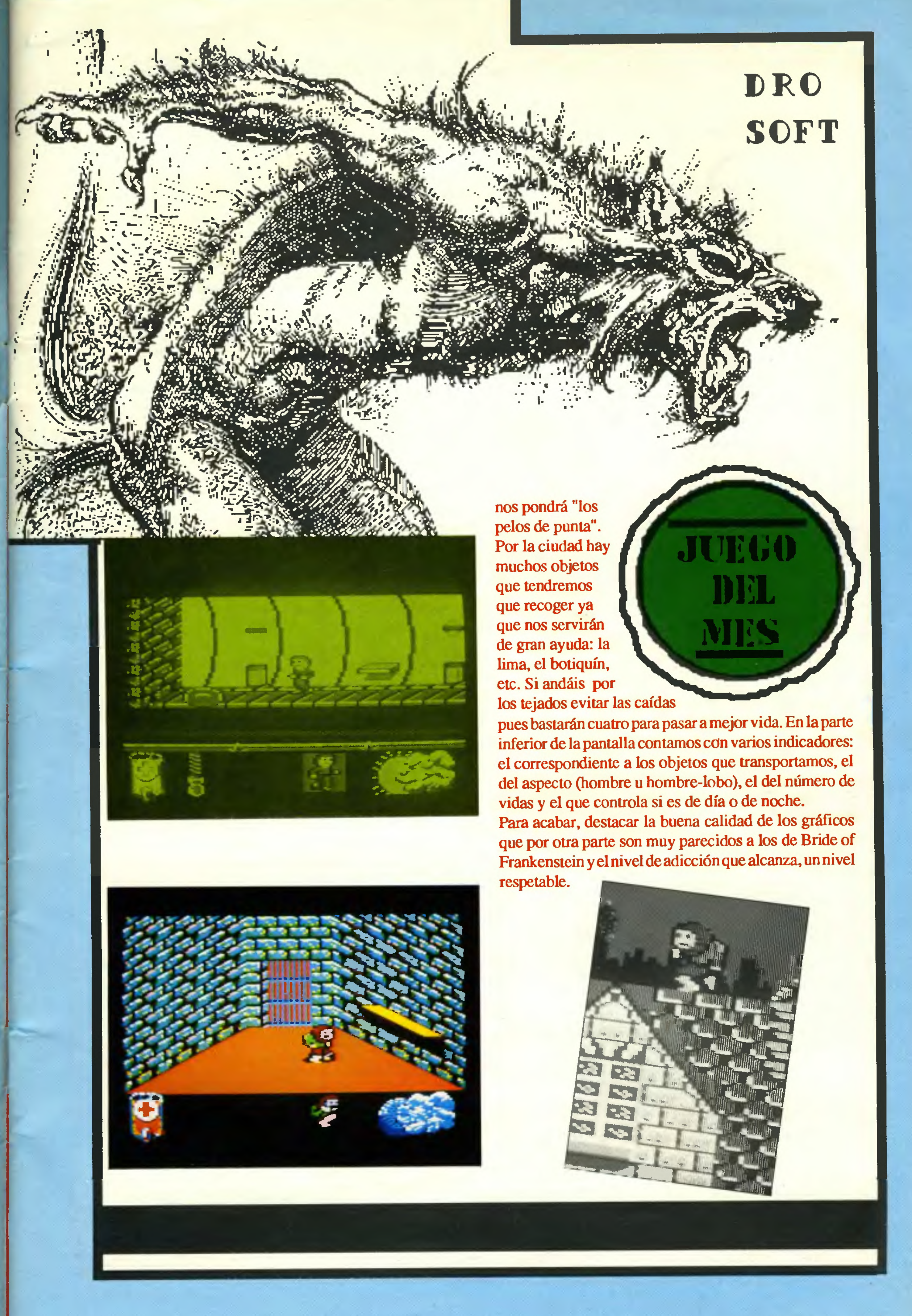
,Qué ocurriría si en pleno centro de Londres nos encontramos una noche con un hombre-lobo? Correríamos ¿verdad?. Ahora bien, ¿qué pasaría si el hombre-lobo fuésemos nosotros? Seguro que también correríamos, sólo que detrás de los transeuntes que pilláramos en nuestro camino. Bueno, pues este es el caso. Somos un hombre-lobo, garras incluídas, pero evidentemente, durante la noche. Por el día nuestro angelical aspecto engañará a todo el mundo, nadie sospechará.

Las causas de esta desgracia se dieron hace años, cuando una maldita familia de miserables quiso quitarte de en medio y lanzaron sobre ti un terrible hechizo, hechizo que desde entonces transforma todas las noches tu cuerpo y provoca en ti grandes deseos de matar. Sólo tienes una solución, recoger las ocho cruces que son a la vez las que te avisarán cuando uno de los miserables esté próximo a ti.

El juego comienza siempre de noche y en la misma zona por lo que tu aspecto será "ligeramente" peludo. Casi sin moverte podrás coger la lima que te servirá para poder romper los barrotesde la cárcel si te meten en ella.

Queda claro que vamos a encontrarnos con dos situaciones totalmente diferentes. Durante el día seremos una persona normal, amante de la ley y el orden que incluso es capaz de disfrutar paseando o charlando con los agentes de policía (sic). Durante la noche todo cambia, comenzando por nuestro cuerpo. Nos volvemos agresivos, sedientos de sangre. La policía no cesa de acosarnos y con toda seguridad caeremos entre rejas antes o después. Y una vez que entremos en la cárcel no podremos salir hasta que se haga de día, a no ser que usemos la lima para escapar. Por otra parte hay un problema que puede significar una contradicción: generalmente al entrar en la cárcel perdemos todos los objetos que hayamos recogido hasta ese momento incluída la lima.

Werewolves of London es un juego con grandes detalles. Uno de ellos, el más acertado, es el correspondiente al metro londinense. Respecto a él podemos daros unos cuantos apuntes: a ser posible sacar billete y evitar saltar las vallas, tampoco bajéis a las vías. Si no sacamos el billete es muy probable que la policía se nos eche encima y si saltamos a las vías recibiremos una preciosa descarga que



nos pondrá "los pelos de punta". Por la ciudad hay muchos objetos que tendremos que recoger ya que nos servirán de gran ayuda: la lima, el botiquín, etc. Si andáis por los tejados evitar las caídas pues bastarán cuatro para pasar a mejor vida. En la parte inferior de la pantalla contamos con varios indicadores: el correspondiente a los objetos que transportamos, el del aspecto (hombre u hombre-lobo), el del número de vidas y el que controla si es de día o de noche.

Para acabar, destacar la buena calidad de los gráficos que por otra parte son muy parecidos a los de Bride of Frankenstein y el nivel de adicción que alcanza, un nivel respetable.

CUADRO FILA/COLUMNA (bit)

TECLADO AMSTRAD

FILA / COLUMNA

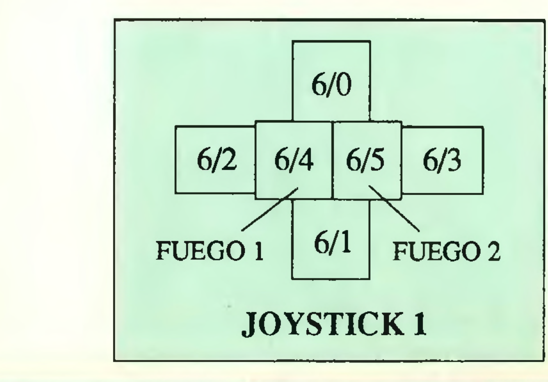
8/2 ESC	8/0 1	8/1 2	7/1 3	7/0 4	6/1 5	6/0 6	5/1 7	5/0 8	4/1 9	4/0 0	3/1 -	3/0 |	2/1 CLR	9/7 BOR.	1/2 f7	1/3 8	0/3 9
8/4 TAB	8/3 Q	7/3 W	7/2 E	6/2 R	6/3 T	5/3 Y	5/2 V	4/3 I	4/2 0	3/3 P	3/2 @	2/1 [	2/2 RETURN	2/4 f4	1/4 5	0/4 6	
8/6 FIJA MAYS	8/5 A	7/4 S	7/5 D	6/5 F	6/4 G	5/4 H	5/5 J	4/5 K	4/4 L	3/5 Ñ	3/4 ;	2/3]		1/5 f1	1/6 2	0/5 3	
2/5 MAYS	8/7 Z	7/7 X	7/6 C	6/7 V	6/6 B	5/6 N	4/6 M	4/7 ,	3/3 .	3/6 /	2/6 \	2/5 MAYS	1/7 f0	0/0	0/7		
2/7 CTRL	1/1 COPIA	5/7 ESPACIO	0/6 INTRO	1/0	0/2	0/1											

9/0
9/2 9/4 9/5 9/3
9/1
FUEGO 1 FUEGO 2

JOYSTICK 0

6/0
6/2 6/4 6/5 6/3
6/1
FUEGO 1 FUEGO 2

JOYSTICK 1



A.N.T.E.N.A. I.N.F.O.R.M.A.T.I.C.A.



cadena 30

FM 101.3 GIJON

Martes y jueves de 8 a 9 de la tarde

POKES

ENRIQUE S. HILARA

funciona

```
10 REM **************************************************************************
20 REM * VIDAS PUESTAS AL KUNFU MASTER CUIDADO CON EL POKE DE FACILITAR JUEGO *
30 REM * SI LO UTILIZAS NO PODRAS VOLVER A JUGAR OTRA PARTIDA CUANDO TE MATEN *
35 REM **************************************************************************
40 MODE 1:LOCATE 8,10:PEN 3:PRINT"CARGANDO  KUNGFU MASTER":LOCATE 10,11:PRINT"VIDAS
POR  ENRIQUE":PEN 1:LOCATE 6,13:PRINT"QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N)"
50 A$=INKEY$
60 IF A$="" THEN 50
70 IF A$="S" OR A$="s" THEN LOCATE 1,13:PRINT TAB(40):LOCATE 8,13:INPUT"NUMERO DE
VIDAS (1-255) :",N
80 IF A$="N" OR A$="n" THEN N=3
90 LOCATE 6,13:PRINT"  FACILITAR EL JUEGO (S/N)      "
100 A$=INKEY$
110 IF A$="" THEN 100
120 IF A$="S" OR A$="s" THEN M=0
130 IF A$="N" OR A$="n" THEN M=106
140 MODE 1:LOCATE 12,10:PRINT "KUNG FU MASTER":LOCATE 1,24:PRINT:OPENOUT"A":MEMORY
1000:CLOSEOUT:LOAD"!MASTER1":POKE 27173,N:POKE 1088,M:MEMORY 42619:RUN"!MASTER2
```

```
10 REM ****************************************
20 REM * VIDAS PARA EL JUEGO DE MANIC MINER *
30 REM *    A PETICION DE  LOS LECTORES DE    *
40 REM *   AMSTRAD ACCION  (UN SALUDO) DE     *
50 REM *           ENRIQUE S. HILARA           *
60 REM ****************************************
70 OPENOUT "A"
80 MEMORY 4079
90 LOAD"manic"
100 GOSUB 120
110 CALL 4080
120 REM para poner vidas
130 MODE 1:LOCATE 1,8
140 PRINT:PRINT "QUIERES  JUGAR  NORMALMENTE (S/N)";
150 INPUT A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN RETURN ELSE 160
160 PRINT:PRINT "QUIERES RECOGER LAS LLAVES  (S/N)";
170 INPUT B$:IF B$="S" OR B$="s" THEN llaves=1 ELSE llaves=0
180 PRINT:PRINT "QUIERES OBSTACULOS MOLESTOS (S/N)";
190 INPUT C$:IF C$="S" OR C$="s" THEN obs=1 ELSE obs=0
200 FOR n=(&4736-&3000) TO (&4777-&3000):GOSUB 710:NEXT
220 FOR n=(&47C5-&3000) TO (&4829-&3000):GOSUB 710:NEXT
240 FOR n=(&486D-&3000) TO (&48BA-&3000):GOSUB 710:NEXT
260 FOR n=(&4906-&3000) TO (&495B-&3000):GOSUB 710:NEXT
280 IF obs=0 THEN 290 ELSE 320
290 POKE (&4A41-&3000),0
300 POKE (&4A42-&3000),0
310 POKE (&4A43-&3000),0
320 FOR n=(&49A0-&3000) TO (&4A01-&3000):GOSUB 710:NEXT
340 IF llaves=0 THEN 350 ELSE 360
350 POKE (&49DF-&3000),&2
360 FOR n=(&4A32-&3000) TO (&4A95-&3000):GOSUB 710:NEXT
380 FOR n=(&4ACF-&3000) TO (&4B48-&3000):GOSUB 710:NEXT
400 FOR n=(&489D-&3000) TO (&4BFF-&3000):GOSUB 710:NEXT
420 IF llaves=0 THEN 430 ELSE 440
430 POKE (&4C58-&3000),0
440 IF obs=0 THEN 450 ELSE 480
450 POKE (&4CF0-&3000),&14
460 POKE (&4CF2-&3000),&17
470 POKE (&4CE2-&3000),&64
480 FOR n=(&4D01-&3000) TO (&4D62-&3000):GOSUB 710:NEXT
500 FOR n=(&4DB2-&3000) TO (&4E15-&3000):GCSUB 710:NEXT
520 FOR n=(&4E68-&3000) TO (&4EEB-&3000):GOSUB 710:NEXT
540 FOR n=(&4F39-&3000) TO (&4FA8-&3000):GOSUB 710:NEXT
560 FOR n=(&5001-&3000) TO (&505D-&3000):GOSUB 710:NEXT
580 FOR n=(&50AB-&3000) TO (&5100-&3000):GOSUB 710:NEXT
600 FOR n=(&5160-&3000) TO (&51B4-&3000):GOSUB 710:NEXT
620 FOR n=(&5214-&3000) TO (&527F-&3000):GOSUB 710:NEXT
640 FOR n=(&5205-&3000) TO (&532C-&3000):GOSUB 710:NEXT
660 FOR n=(&537D-&3000) TO (&53E5-&3000):GOSUB 710:NEXT
680 FOR n=(&5432-&3000) TO (&54B2-&3000):GOSUB 710:NEXT
700 RETURN
710 REM elecciones
720 p=PEEK(n)
730 IF llaves=0 THEN IF p=2 THEN POKE n,0 ELSE 740
740 IF obs=0 THEN IF p=3 OR p=4 THEN POKE n,0 ELSE 750
750 RETURN
```



Knightmare

PROEIN

Aquí no hay nada real, y probablemente sea todo ilusión. De manera que sigue diciendo: "Es sólo un juego...¿o no?"
Abramos entonces el libro de la leyenda...



Creo que con Knightmare nos metemos en un buen lío. Con él penetrarás en el castillo de la confusión donde te encontrarás puzzles y a-certijos nunca vistos ni oidos, ... piensa, ... da una respuesta correcta... te estás jugando la vida.

Es la hora de iniciar tu búsqueda en las oscuras salas del castillo de Damonia, combatiendo los demonios que se arrastran a tu alrededor sembrando el terror .

Estás en algún punto del tiempo, en una tierra en la que los extranjeros no son bienvenidos. Sobrevivir es tu deber, y el conocimiento tu objetivo. Busca en las mazmorras y estancias del castillo de Damonia aquellos objetos que te puedan servir para librarte de las garras de la oscura mansión y sus siniestros habitantes. Te asesorarán dos oráculos, proporcionándote pistas: uno de ellos es bueno y te pondrá sobre pistas correctas en forma de acertijos, el otro es malvado y hará todo lo posible por ponerte en peligro, incluso de muerte. Tú, caballero, puedes consultar los oráculos, pero sólo uno te responderá, y no puede saberse si es el bueno o el malo. Sólo estudiando cuidadosamente las afirmaciones de ambos oráculos podrás deducir pistas realmente valiosas.

Tu fuerza vital se representa como una vela al lado de la página.

Cada página del libro representa un lugar del castillo, el cual toma vida cuando penetras en él. El Señor de las Mazmorras y los oráculos observan las acciones del caballero, debido a lo cual aparecen de vez en cuando, haciendo ciertos comentarios.

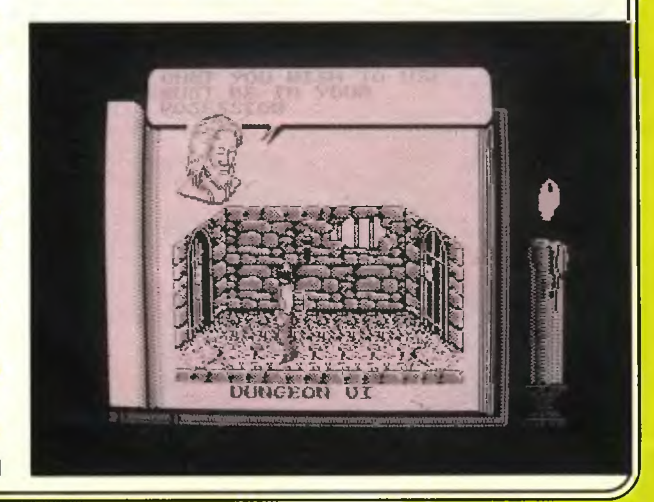
El caballero, no puede ver, debido al obligado casco que cubre por entero su cara, de modo que debes emplear el joystick y el teclado, o sólo este último, para dirirgir sus movimientos.

Haz conjuros si lo crees necesario para obtener tu libertad, pero ¡ten cuidado!, el uso de estos poderes requiere cierta experiencia; algunos son buenos y otros son malos; tú debes ser quien descubra a qué tipo pertenece cada uno. Para conjurar un hechizo debes seleccionar en primer lugar la palabra SPELL (Hechizar), y a continuación el nombre del hechizo; pulsa ENTER (Return o Intro) o el botón de fuego para consumar el conjuro. ¡Ten en cuenta que primero deberás encontrar los conjuros!

Anvil (Yunque)= Es un gran yunque de hierro colado que aletea en la parte superior de la pantalla, estrellando todos los diablos contra el suelo.

Caspar (Materializa)= Materializa la llave. Puede utilizarse en ciertas puertas del castillo.

Alchemy (Alquimia)= Convierte algunos personajes



Knightmare

PROEIN

Bienvenidos buscadores de ilusiones al castillo de las confusiones...

en esferas de oro macizo, la mayoría de las cuales pueden ser recogidas por el caballero como tesoros.

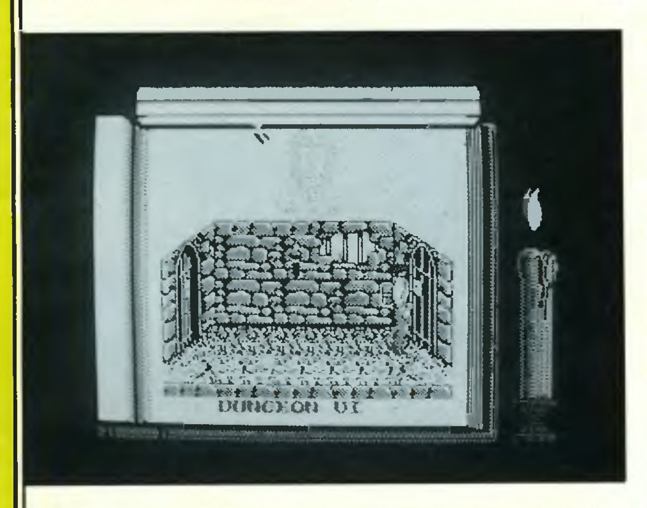
Ice (Hielo)= Una nube cargada de lluvia mágica congelará todo. Tan pronto como la nube se evapore, los personajes volverán a la vida.

Toad (Sapo)= Convierte los personajes en otros distintos.

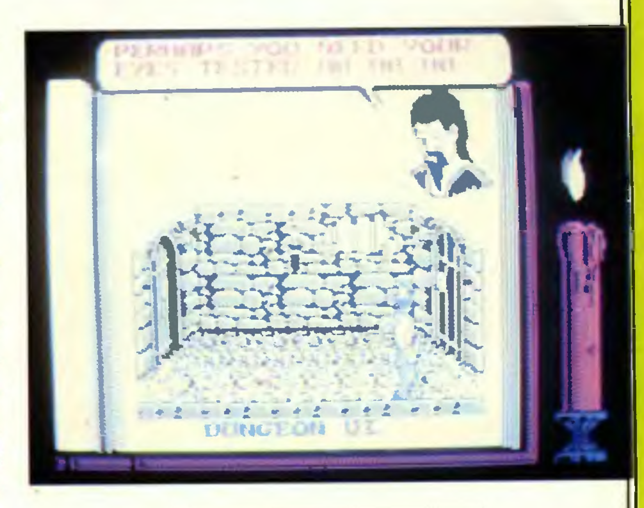
Metamorph (Metamorfo)= Convierte los personajes en otros distintos.

Para luchar necesitarás encontrar un arma, por ejemplo, una espada, y a continuación acercarte al personaje con el que deseas combatir, pulsando repetidamente el botón de Fuego para entablar la lucha. También puedes cojer ladrillos para arrojárselos a otros personajes. Para ello puedes actuar de dos maneras: ordenárselo al caballero mediante la frase THROW BRICKS (Arrojar Ladrillos) o seleccionar como primera palabra THROW (Arrojar) y pulsar fuego como disparador.

Algunos habitantes del castillo te formularán cuestiones y te propondrán problemas para que los resuelvas. ¡Atención! lee las preguntas con mucho cuidado antes de seleccionar la respuesta o dar alguna solución. Confirma tu selección pulsando fuego.



Es la hora sin tiempo; es el tiempo sin mente; es el juego sin tiempo que retará a tu mente.



Para llevar a cabo determinadas acciones en el castillo, puede que necesites utilizar una o dos palabras. Selecciona la primera palabra de la orden pulsando la primera letra de dicha palabra. Si la ventana de diálogo en la parte superior de la ventana no muestra la palabra que deseas, pulsa SHIFT (MAYS) para acceder a las siguiente.

Cuando ambas palabras formen la frase que desees, por ejemplo OPEN DOOR (abre puerta), pulsa la tecla de Entrar palabra, es decir, INTRO/RETURN. La orden se cumplirá así que ten cuidado con lo que dices.

Puedes repetir tu última orden presionando dos veces ENTER (Return o Intro), así como modificar la segunda palabra antes de pulsar ENTER por segunda vez. Para ver las palabras disponibles, pulsa SHIFT (MAYS).

Existen algunas órdenes constituidas por una sola palabra como LOAD (Cargar), SAVE (Grabar) o QUIT (Abandonar el juego).Para hacer un inventario de lo que llevas, pulsa la tecla I.

Knightmare es la adaptación de una serie de una cadena de T.V. británica (Anglia T.V.) Y viene a ser un excelente juego para nuestro ordenador. RECOMENDADO especialmente para todos aquellos usuarios amantes de los juegos en los que el razonamiento y la inspiración juegan un papel importante.

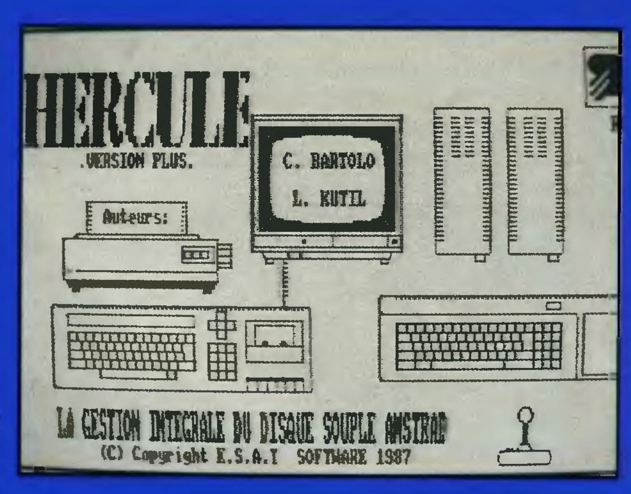
KNIGHTMARE

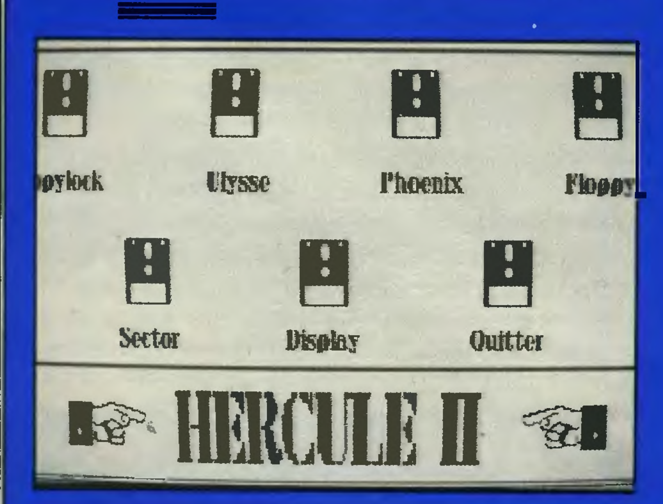
HERCULE II PLUS

¿El sucesor de Discology?

Mucho tiempo ha transcurrido desde que publicamos el artículo sobre uno de los mejores programas de utilidades que ha tenido el Amstrad. Un año después volvemos a la carga (para no perder la costumbre) con otro programa de semejantes características: Hercule Versión Plus. El motivo de que se denomine versión plus no es otra que anteriormente se han realizado por lo menos un par más de versiones de esta utilidad. Concretamente la primera apareció casi al mismo tiempo que Discology. En cuanto a la procedencia de este programa podemos decir que es inglesa y que está realizado por una de las casas pioneras en el campo de las utilidades para la realización de copias de seguridad. Los primeros usuarios de Amstrad posiblemente se acordarán de varios copiadores para cinta (no muy buenos precisamente) pertenecientes a esta misma casa allá por los comienzos de Alan Sugar con su estrella (por aquel entonces lo era) CPC 464.
En Francia la distribución de este relativamente "nuevo" programa corre a cargo de la firma E.S.A.T.. distribuidora también creemos de todas las utilidades de Siren Software. Pero, vamos ya con el programa.
Una vez iniciada la carga y pasada la pantalla de presentación aparece el menú principal ciertamente original, con siete utilidades. Cada una de ellas viene representada por un disquette estando en la parte inferior de este su nombre. Las siete opciones son:COPYLOCK, ULYSSE, PHOENIX, FLOPPY, SECTOR, DISPLAY y QUITTER.
COPYLOCK: es la opción propia para la duplicación de disquettes con un sistema de protección fuerte. Aquí y en contra de lo que ocurría en Discology (tenía y tiene un menú de copia de impresión) el menú se limita a ofrecernos la posibilidad de Analizar un disco, copiarlo o sencillamente salir del programa. Sin embargo parece que pese a toda esta austeridad Copylock responde con elegancia y duplica perfectamente casi todo (decir todo, a la velocidad a la que vamos, sería decir mucho). Sí, con seguridad podríamos afirmar que muy pocos programas podrán resistirse a este copiador. La sencillez de uso, lógicamente es muy superior a Discology, al carecer de las numerosísimas opciones que éste posee.

LA OPCION DE DUPLICACION ES BASTANTE BUENA Y PUEDE DARNOS SORPRESAS

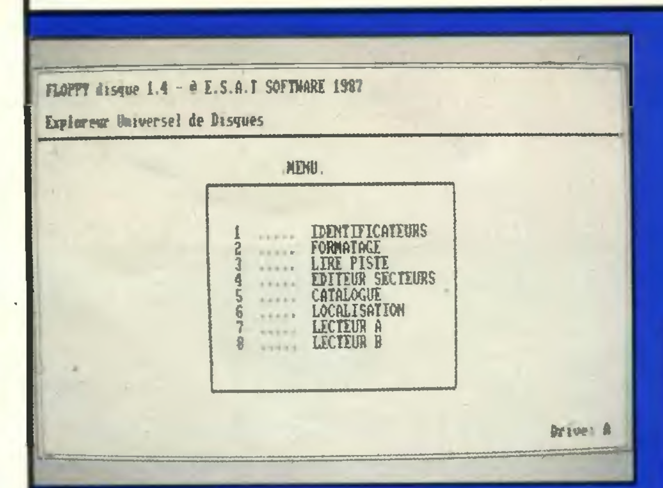




ULYSSE: a pesar de la extravagancia del nombre, esta opción es la encargada, sin ningún tipo de espectacularidad, de realizar copias rápidas de disquetes, o lo que es lo mismo, de duplicar disquettes carentes de ningún tipo de protección. El menú tampoco es nada del otro mundo, podemos elegir la unidad fuente y la unidad destino, hacer un catálogo del disco, regresar a Basic o regresar al menú principal.
PHOENIX: lo único impresionante de esta opción es el nombre. Así pues no os dejéis asustar porque prácticamente esta opción no sirve para nada, o lo que es lo mismo; para borrar un fichero, para formatear un disco, para renombrarlo, etc., pudiendo elegir igualmente la

HERCULE II PLUS

HERCULE II, por mucho que lo pretenda, no creemos que pueda ser el sucesor de DIS-COLOGY.



unidad fuente como la destino.

<u>FLOPPY:</u> esta opción nos ha llegado al alma, después de ver lo que en realidad era capaz de de hacer Phoenix, habíamos perdido la esperanza de encontrar algo fuera de lo normal. Gracias a Dios Floppy lo es un poquitín. ¿Lo mejor? Sin duda alguna la posibilidad de formatear un disco como os de la gana, es decir, podéis formatear un disco, una pista o un sector con los parámetros que vosotros creáis conveniente. Aparte de esta opción existen otras como editor de sectores, localizadores de ficheros, lectores individuales de pistas, identificadores de pistas, etc.

<u>SECTOR:</u> Sector es una opción de análisis de un disco, tomando como punto de partida bien un sector, una pista,..., sobre impresora. Si no tenéis una prescindid de esta utilidad puesto que sólo conseguiréis que el ordenador se os quede colgado.

<u>DISPLAY:</u> analiza todos los ficheros de un disco proporcionándonos el nombre, el comienzo, la longitud, el tipo y la dirección de ejecución si la tuviese. Evidentemente nada de otro mundo.

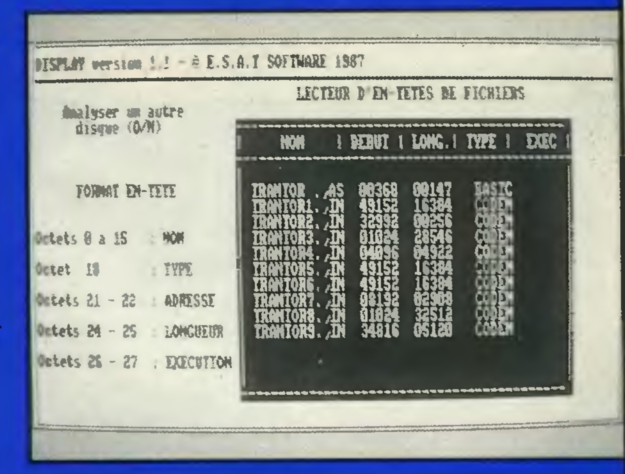
<u>QUITTER:</u> para lo único que sirve esto es para regresar a Basic de un modo rápido.

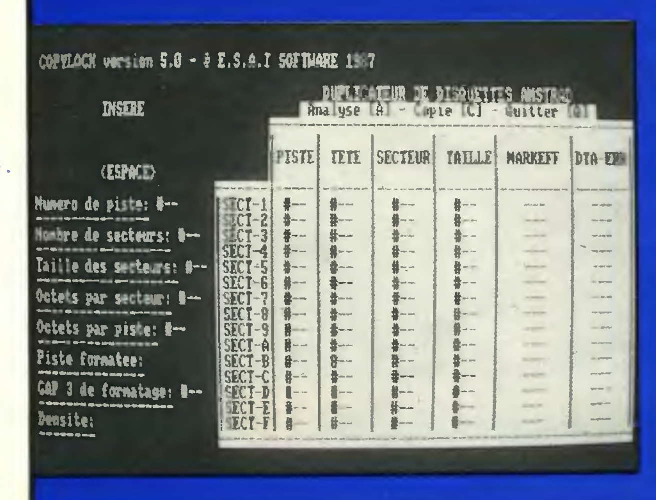
Fichiers Source: 178K Destination: 178K Retour Menu

COPYLOCK	.IN	18K	COPYTEXT	.IN	1K	DISPLAY	.AS	2K	DISPLAY	.IN	1K
ESAT	.AS	1K	FDC	.IN	2K	FLOPPY	.AS	19K	HERCULE	.AS	2K
HERCULE	.IN	1K	HERCULE2	.MG	17K	LATIS	.AK	1K	LATIS	.AS	2K
PHOENIX	.IN	5K	RESTORE	.AK	1K	RESTORE	.IN	1K	SCREEN	.IN	17K
SECTOR	.AS	3K	SECTOR	.IN	2K	ULYSSE	.IN	3K			

##K de libres.

Catalogue Effacez Renommez Format : 178K





<u>CONCLUSION</u>

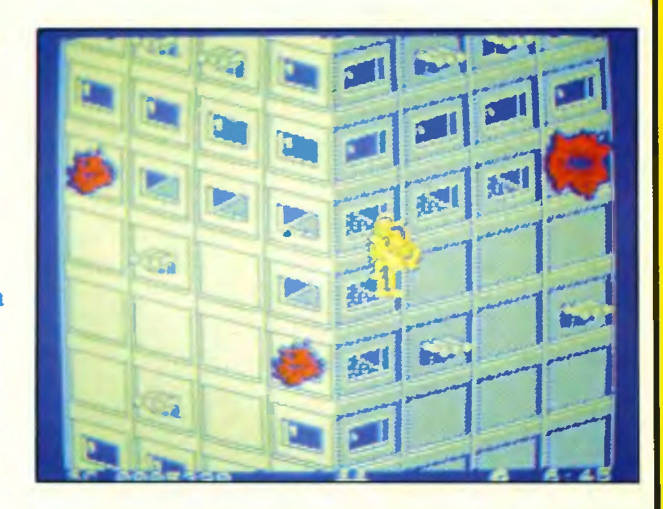
HERCULE II PLUS no es el sucesor de Discology, por mucho que lo pretenda. Sin embargo la opción de duplicación (Copylock), es bastante buena y puede darnos algunas sorpresas.

Lo más gracioso de todo es que si intentamos hacer una copia de seguridad de este programa, lo más probable es que no podamos, al menos con plenas garantías de funcionamiento.

FIRETRAP

PROEIN

Un inmenso edificio ardiendo y miles de personas atrapadas en él. ¿Te atreves?



¿No huele a quemado? Seguro que sí, pero bueno, no es nada. Lo único que ocurre es que el edificio más alto del mundo, los apartamentosED, están ardiendo por los cuatro costados. Y para colmo resulta que en él se encuentran atrapadas cientos de personas, algunas de ellas con chucho incluido.

Aquí hace falta un voluntario urgentemente, un Superbombero. Bueno nosotros ya hemos encontrado a uno: Tú. Tu serás el voluntario ¿dispuesto?, la situación es la siguiente. Entre tu equipo figura un cañón de agua y un propulsor enganchado a tu espalda que será el que te eleve sobre la fachada del edificio. Según vas ascendiendo tendrás que hacer todo lo posible por salvar a las mujeres que salen a sus ventanas despavoridas. Por favor, a ser posible no olvides a los canes. La forma es muy sencilla ya que todo se realiza por simple contacto. Es decir, en cuanto llegas a una persona automáticamente esta se arrojará en paracaídas. Con los perros ocurre exactamente lo mismo. Sin embargo el problema estriba en los objetos que continuamente descienden sobre nosotros. Con nuestro cañón de agua podremos deshacernos de ellos tranquilamente, aunque como es lógico todo dependerá de tu rapidez de reflejos y de la rapidez y cantidad de objetos que caigan sobre nosotros. Vuestro cañón es un poco perezoso y se lo piensa un segundo antes de realizar el siguiente disparo. Si la situación se hace difícil hay una posibilidad de tomar un respiro colocándose debajo de alguno de los tejadillos que hay en la fachada de los apartamentos. Pero tampoco es cuestión de tirarse ahí mucho tiempo ya que el contador sigue descendien - do. Nuestro objetivo será llegar al final del edificio y rescatar a la señorita que allí se encuentra. Si lo consigues sólo te queda arrojarte con ella en brazos e intentar, en la bajada, apagar la mayor cantidad de llamas. Esto te dará una puntuación extra muy valiosa.





FIRETRAP

PROEIN



Así y todo te podemos asegurar que tus dificultades no han hecho mas que comenzar. Según vas pasando de nivel el asunto se hace cada vez más complicado y difícil, hasta el punto de que sólo una larga práctica y muchos reflejos podrán ayudarte a ver otros niveles.

En tu penosa ascensión un simple roce con alguno de los objetos que caen será suficiente para hacerte perder una vida. Por otra parte siempre existe la posibilidad de conseguir bonos extras, al menos algunas ayuditas, apagando las llamas que aparecen por las ventanas. En algunas ocasiones, al hacerlo, quedará un objeto que podremos recoger.

No hay mucho más que decir. Firetrap es un juego adictivo debido más que nada al creciente nivel de dificultad que nos arrastra adelante, deseosos de ver siempre la siguiente cima y rescatar a la mujer. Cuantos más niveles consigamos superar más objetos aparecerán en escena. Al final la locura puede adueñarse de nosotros.

Existe en el juego una acción continua acompañada de unos gráficos decentes y un buen ritmo de juego. ¡Pruébalo!

RENAUD

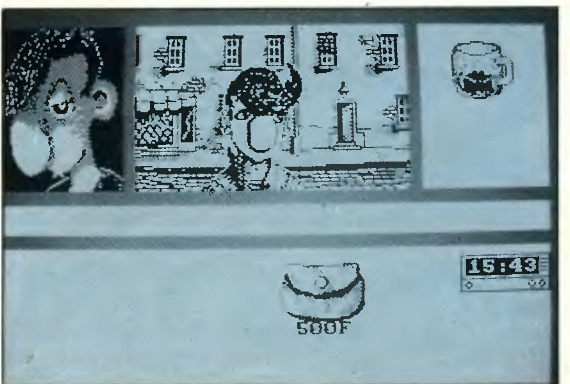
ZAFIRO

A Renaud podríamos encuadrarlo dentro de la saga de excelentes aventuras que ha dado y sigue dando nuestro vecino galo.

Renaud no es solamente una aventura cien por cien, aparte de ello contamos con una fase arcade que refuerza vigorosamente la buena e indiscutible presencia de este juego francés.

Al cargar el programa lo primero que te atrae son los gráficos. Lógicamente son en blanco y negro, pero la impresión de estar pasando las páginas de un cómic animado es enervante. Gráficos muy bien hechos a los que no les falta ningún tipo de detalle y excelente animación en alguno de los casos, acompañados de un sonido perfecto y adecuado a la situación, son sin duda las grandes bazas del programa.



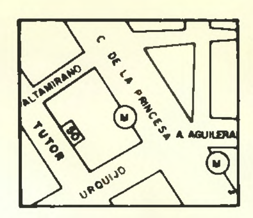


Renaud, nuestro protagonista, es un personaje simpático y bonachón capaz de meterse en las "broncas" más insospechadas. Si saliera bien parado de todas ellas no estaría mal, pero resulta que la mayoría de las veces acaba con la cara hecha un trapo. No es ilógico entonces que la mitad del tiempo se la pase corrien-do, mejor dicho, volando, para escapar de alguna de las bestias que se hayan repartidas por el barrio.

Para finalizar esta pequeña anticipación del estupendo juego RENAUD os diremos que la impresión que hemos recibido por su parte, ha sido muy buena. En el próximo número lo veremos con mayor detalle y os daremos alguna que otra pista.



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SABADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16500	
DISCOLOGY 2	8000	D
ALBUM DE PLATINO	2000	
EL LINGOTE	3500	
ART STUDIO	5500	D
BATTLE FOR MIDWAY	1200	
BATTLE FOR MIDWAY	2000	D
BATTLE OF BRITAIN	1200	
BATTLE OF BRITAIN	2000	D
BOB WINNER	2500	D
BRIDE OF FRANKENSTEIN	875	
CALIFORNIA GAMES	875	
CORRECAMINOS/SOLOMON	2250	D
CYRUS II CHESS	1900	
CYRUS II CHESS	2800	D
COLOSSUS CHESS 4	3600	D
DESPERADO	875	
DON QUIJOTE	875	
DON QUIJOTE/MEGACORP	2250	D
DRAGON'S LAIR II	800	
DINAMIC DISK PACK	2750	D
EXOLON	875	
EXOLON/ZINAPS	2250	D
EL CID	875	
ELITE	3400	
ENDURO RACER	880	
ENDURO RACER	2200	D
FITH QUADRANT	875	
FREDDY HARDEST	875	
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2250	D
F.MARTIN BASKET	875	
F.MARTIN BASKET	2250	D
GAME SET I MACHT	2600	
GAME SET I MACHT	3800	D
GOODY	995	
GOODY	1995	D
GUADALCANAL	880	
GUADALCANAL	2200	D
GAUNTLET 2	875	
GRAND PRIX 500 CC	995	
GRAND PRIX 500 CC	2200	D
GAME OVER	875	
GHOST'S GOBLINS	875	
OHOST'S GOBLINS	2250	D
HIGH PRONTIER	880	
HYDROFOOL	1200	
INDIANA JONES	875	
INFILTRATOR 2	875	

IKARI WARRIORS	1200	
JACK THE NIPPER 2	875	
LOS SIETE MAGNIFICOS	2000	
LOS SIETE MAGNIFICOS	3400	D
LAST MISSION	995	
LAST MISSION	1900	D
LIVINGSTONE SUPONGO	995	
MATCH DAY 2	875	
MEGACORP	875	
OUTRUN	1200	
PAPERBOY	1200	
PAPERBOY	2750	D
PHANTIS	875	
PLATOON	875	
PROHIBITION	1200	
PROHIBITION	2750	D
QUARTET	880	
QUARTET	2200	D
RENEGADE	875	
RENEGADE/WIZBALL	2250	D
RAMPAGE	880	
RIGAR	875	
STARDUST	875	
SUPER SPRINT	880	
SUPER SPRINT	2200	D
SALAMANDER	1500	
SALAMANDER	2200	D
SUPER HANG-ON	880	
STIFFLIF/BARBARIAN	2250	D
SAMURAI T./THING B.B.	2250	D
SENTINEL	875	
STAR GLIDER	3000	
SABOTEUR II	875	
TAI PAN	875	
TAI PAN	2250	D
TRIO	875	
TRIO	2250	D
TWO ON TWO	880	
TWO ON TWO	2200	D
TRANTOR	875	
THEATRE IN EUROPE	1200	
THEATRE IN EUROPE	2000	D
TRIVIAL PURSUIT	3400	
TRIVIAL PURSUIT	4300	D
TENNIS 3D	995	
TENNIS 3D	2200	D
WORLD GAMES	875	
WONDER BOY	880	

WONDER BOY	2200	D
ZYNAPS	875	
ZOMBI	1000	
3D GRAND PRIX	2000	
3D GRAND PRIX	2800	D
6 PACK VOL.1	1750	
6 PACK VOL.1	2750	D
6 PACK VOL.2	1750	
6 PACK VOL.2	2750	D
720	875	
STREET BASKET BALL	875	

PCW 8256-8512

ACE	4200
AFTER SHOCK	3500
BRUNO BOXING	4200
BATMAN	3000
COLOSSUS CHESS 4	4200
CYRUS II CHESS	3200
CLASSIC COLLECTION	3800
DISTRACTION (3JUEGOS)	4200
FAIRLIGHT	3200
FOURTH PROTOCOL	4200
HEAD OVER HEELS	3200
ORPHEE	4200
PSI TRADING COMPANY	4200
PACK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3800
STRIKE FORCE HARRIER	4200
STAR GLIDER	5200
SNOOKER BILLAR	4200
S.BELLE/AIR CONTROL	3200
TOMAHAWK	4200
TAU CETI	4200
TOP SECRET	4200
JOYSTICK+INTERFACE+SIMU-LATOR	7900

PC 1512 Y COMPATIBLES

ACE	4200
ARKANOID	3900
BOB WINNER	3600
CALIFORNIA GAMES	3900
CONFLICT IN VIETNAM	5200
CRUSADE IN EUROPE	5200
DECISION IN DESERT	5200
DON QUIJOTE	3900
DESTROYER	5000
CHECK	2800
F15 STRIKE EAGLE	4500
GOODY	4400
GAMMA	2800
INFILTRATOR	3900
LIVINGSTONE SUPONGO	4400
LAST MISSION	4400
MEAN 18 GOLF	4500
MACADAM BUMPER	3900
PHANTIS	3900
PROHIBITION	3900
PRO GOLF	2300
PITSTOP II	4500
STAR GLIDER	5200
SOLO FLIGHT	4400
SUMMER GAMES II	4500
SILENT SERVICE	5000
SUB BATTLE	5500
TWO ON TWO	5000
TOP GUN	3900
WINTER GAMES	4500
WORLD GAMES	4500
5 A 5 (FUTBOL)	2300

JOYSTICKS Y MATERIAL

POWER PLAY+ TARJETA CO-NEXION PC1512	12000
JOYBOT + TARJETA CONE-XION PC1512	9800
KONIX (SPEED KING)	2600
QUICK SHOT 1	1100
QUICK SHOT 2	1500
CHEETAH+125	2200
CHEETAH MATCH 1	3400
PRO 9000	3400
DISC 3" (AMSOFT)	700
DISC 5'25 DC.DD	200
CONECTOR 2 JOYSTICK	2500
TAPA TECLADO CPC 464	2300
TAPA TECLADO CPC 6128	2500

IVA INCLUIDO.
TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO.

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR a: **COCONUT INFORMATICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ____________________

DIRECCION COMPLETA: ____________________

____________________ TEL: ____________________

TITULOS: ____________________ PRECIO: ____________________

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL: ____________________

FORMA DE PAGO:
☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO



En cada ciudad encontrarás helicópteros, coches de policía e incluso habitantes que os dispararán desde sus viviendas. Más adelante tanques, lagos radiactivos y alguna que otra cosilla pretenderán ponernos las cosas cada vez más difíciles.

¿Pequeños monstruitos andando por nuestras calles? ¡Oh no! ¡qué va! en todo caso quizás alguna vez hayamos visto en nuestros televisores a los destructores "animalitos" que muy bien podríamos comparar con nuestros encantadores protagonistas de Rampage, o sea, a Godzilla, King kong y por ejemplo, al Wolf-Man. ¿Encantadores animalitos? ¡Ya! Si estos tres bichejos tienen algo de encanto yo me dedico a abanicar a mi canario hasta que coja una pulmonía.

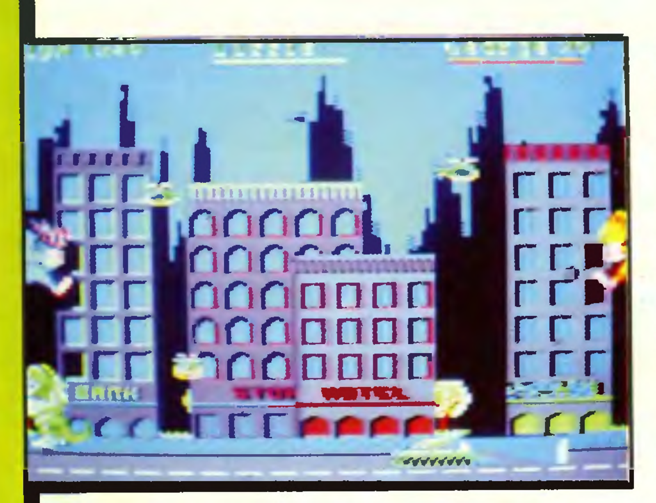
Rampage es un juego para tres aunque perfectamente podemos jugar solos. Tan solo es necesario grandes dosis de un enorme deseo destructivo porque todo lo demás ya nos lo proporciona el juego de Proein.

Los nombres de nuestros amigos son Ralph, George y Lizzie y dados sus voluminosos "cuerpecitos" puedo asegurar que sus deseos de comida son tan gigantes como ellos mismos.

¿Nuestra misión? Sencillamente lo dicho: destruir y comer. Rampage nos situará (si conseguimos ir sobreviviendo) en un total de cincuenta ciudades americanas, que dicho sea de paso, y como es de esperar, tendremos que destruir. La forma de hacerlo es también fácil de adivinar, tanto Ralph como George y Lizzie son capaces de escalar por los edificios, de golpear en todas las direcciones, de saltar, etc. Sin embargo no todo es tan sencillo y en cada una de las ciudades encontraremos helicópteros, coches de policía e incluso habitantes

"RECOMENDADO"





que nos dispararán desde sus viviendas. Más adelante veremos también tanques, lagos radiactivos y alguna que otra cosilla cuya unica misión será ponernos las cosas cada vez más difíciles.

Si jugamos solos tenemos una desventaja y es que nuestro personaje, Ralph, habrá de vérselas solito en la tarea de destruir todos los edificios mientras que sus dos compañeros andarán revoloteando por la pantalla sin hacer prácticamente ningún destrozo.

Según vamos arrasando los edificios aparecerán ante nuestros glotones ojos (o mejor dicho ante los de nuestro monstruo) diferentes objetos comestibles (de primeras todo es comestible) aunque algunos provocarán pequeñas indigestiones en los estómagos de Ralph & company.

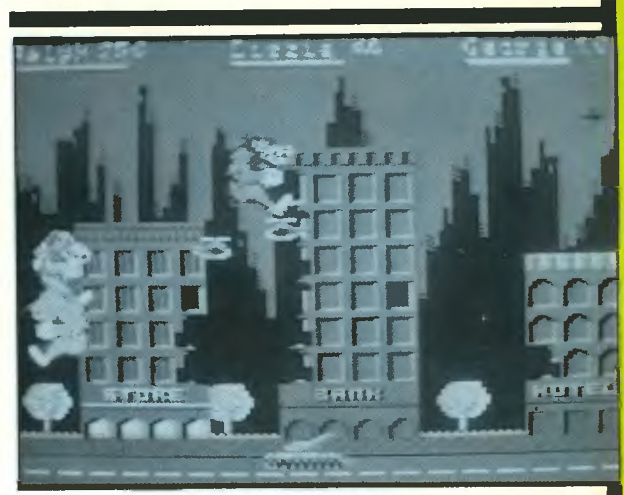
Para acabar con los edificios lo mejor que podemos hacer es trepar por sus aristas e ir golpeándolos según ascendemos, si no es suficiente por un lado, continuar por el opuesto hasta que se derrumbe.

El tiempo es vital así que si somos un único jugador lo mejor será correr ya que es el único modo de evitar los disparos que son los que nos van restando energía. Ni que decir tiene que en cuanto aparezca el lago lo evitéis de la mejor forma posible.

Rampage es un juego gracioso, con un argumento original y una adicción muy alta. El juego cuenta con un nivel de dificultad bastante asequible si bien sólo la práctica nos permitirá pasar al tercer o cuarto nivel.

Como última conclusión, aseguraros que la diversión está garantizada.

GODZILLA, KING KONG Y WEREWOLF juntos en esta superprodución de Proein.



CARGADOR CINTA ORIGINAL

```
1 '*****************************************************************************
2 '****                                                                     ****
3 '****                   Vidas infinitas para RAMPAGE                      ****
4 '****                                                                     ****
5 '****           De ANDONI ETXEBARRIA para AMSTRAD ACCION                  ****
6 '****                                                                     ****
7 '*****************************************************************************
9 :TAPE:'Esta linea es opcional, si tienes un CPC-464 omitela.
10 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0
20 OPENOUT"A":MEMORY &FFF:LOAD""
30 POKE &3548,&C9:CALL &3528:LOAD"!c12"
40 M=&8100
50 READ A$:IF A$="SS" THEN CALL &8100
60 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 50
91 DATA 3E,C3,32,69,40,21,0E,81,22,6A,40,C3,05,40,2A,09,00,22,00,80,21,1D,81,22
92 DATA 09,00,C3,74,40,2A,00,80,22,09,00,21,F3,C3,22,11,AD,21,40,00,22,13,AD,21
93 DATA 41,81,11,40,00,01,30,00,ED,B0,33,33,33,33,C3,0C,42,AF,32,7D,22,32,8A,22
94 DATA 32,97,22,32,37,40,32,F9,3F,32,75,40,32,68,88,32,67,88,C3,00,B1,00,00,SS
```

THUNDER ZONE

DRO SOFT

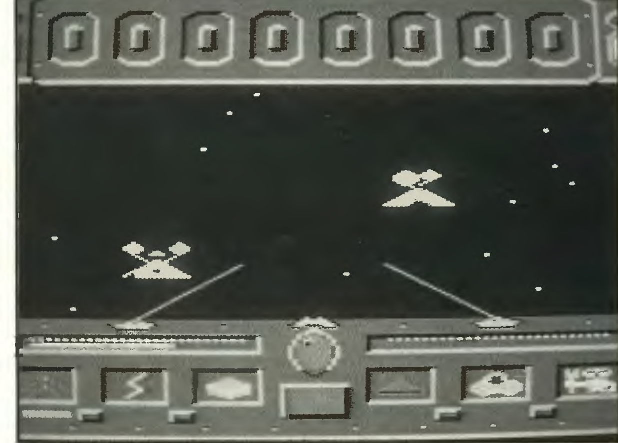
Thunder Zone es un juego que pertenece a la gama económica de Dro Soft. El argumento es simple. Zircon, un emperador extranjero ha decidido invadir el sistema del planeta Flavius V. Tú, como comandante en jefe de todas las Fuerzas de Liberación de la Federación has de limpiar de enemigos todos los sectores de Flavius V. Para ello cuentas con una sofisticada nave equipada con las mejores armas (tres tipos diferentes) y los más avanzados equipos de detección e información. Así mismo te será posible saltar de un sector a otro con el Hyper Thrust, algo similar a un "warp". Podrás también reparar tu nave de los desperfectos sufridos e incluso recargarla de combustible.

En la parte inferior de la pantalla tenemos los siete iconos que nos van a permitir realizar todo este tipo de operaciones. Empezando por la izquierda los dos primeros son armas, el siguiente es un campo de fuerza que reduce en un 90% el impacto de las naves alienígenas. El icono central es el compás de navegación. El siguiente es otra potente arma. Seguido está el Hyper Thrust y al final el icono de reparación y abastecimiento de combustible. Cuando elegimos cualquiera de estos iconos se ilumina un rectángulo en su parte inferior. Esta señal podrá variar de color y nos indicará el estado del arma o del sistema que pertenezca al icono sobre el cual está situado: verde en buen estado, naranja dañado o rojo si está destruído. Para cambiar de icono podemos hacerlo bien empujando la palanca del joystick hacia atrás o la flecha de dirección hacia abajo.

Thunder Zone es un juego sencillo, con unos gráficos animados y vistosos que sin ser espectaculares son más que suficientes. El efecto de las explosiones está muy conseguido. El movimiento y el sonido es el normal en este tipo de juegos.







ROCK CRASH

DRO SOFT

Rock Crash es un juego cuyo tema ha sido ya manifestado anteriormente por otros programas.

Sin embargo este es nuevo, tanto que aún no está decidido del todo el nombre. Esperemos que los programadores de Dro Soft no se decidan a cambiarlo a última hora.

Rock Crash es un juego que pasará a formar parte de la gama económica de Dro.

El programa nos situa en el espacio a bordo de una nave minúscula semejante a la que aparecía en Thrust. ¿Lo recordais?

Pues bien, nuestra misión será defendernos de la gran cantidad de meteoritos que pululan sin rumbo fijo a nuestro alrededor. El contacto con ellos es mortal. Logicamente nosotros, o nuestra nave, dispone de un arma para destruirlos.

Sin embargo no todo lo que anda a nuestro alrededor se puede destruir. Existen algunos objetos indestructibles a los que tendremos que disparar para apartarlos de su trayectoria que, como casi siempre ocurre, es la misma que la nuestra.

Rock Crash es un juego muy sencillo, el ideal para divertirse sin tener que recurir a grandes ceremonias.



ONE WAY SOFTWARE

TIENDA EN: MONTERA, 32, 2º-2. 28013 MADRID TFNO. (91) 522 39 61

Abierto de 10.30 a 2 y de 5 a 8.30 de Lunes a Viernes. Sábados de 10.30 a 2

FUTURE KHIGHT	295
TRAILBLAZER	295
REVOLUTION	295
WHO DARES WINS II	399
KETTLE	399
BREAK THRU	450
XEVIOUS	450
BATMAN	450
DONKEY KONG	450
CORTOCIRCUITO	450
GREAT ESCAPE	450
WINTER GAMES	450
ARKANOID	450
FROST BYTE	500
MASTER OF THE LAMPS	500
REGRESO AL FUTURO	500
GOLPE EN LA P. CHINA	500
HACKER II	500
HOWARD EL PATO	500
ROBBOT	500
HACKER	500
BEACH HEAD II	500
STAR AVENGER	500
ALIENS	500
3 LUCES DE GLAURUNG	500
GHOSTBUSTERS	500
PACIFIC	500
HI RISE	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
SUPERTRIPPER	500
GET DEXTER	500
GOGLY	500
TROGLO	500
DEATHSVILLE	500
EDEN BLUES	500
EXPLODING FIST	500
COCHE FANTASTICO	500
BRUCE LEE	500
MATCH DAY	500
SARRACEN	500
BATTLE OF THE PLAN.	500
RAID OVER MOSCOW	500
MIAMI VICE	500
CAULDRON II	500
CRAY 5	500
STAINLESS STEEL	500
RAMBO	500
WEST BANK	500
THREE WEEKS IN P.	500
SIGMA 7DEEP STRIKE	500
TURBO SPIRIT	500
DECATHLON	500
THANATOS	500
WAR	500
FIRELORD	500
CAMELOT WARRIORS	500
ZORRO	500
OLE TORO	500
ABU SIMBEL	500
COBRAS ARC	500
SGRIZAM	500
ANTIRIAD	500
EQUINOX	500
ROCKY	500
GEOMETRIA I	700
COMUNIDADES AUTO.	700
GEOMETRIA II	700
FRANKIE GOES TO HOL.	700
INTERNAT. KARATE (*)	700

WEREW. OF LONDON (*)	875
BRIDE OF FRANKISTEIN	875
CHALL. OF THE GOBOT	875
PEGASUS (*)	875
TRIAXOS	875
CENTURIONS	875
HIVE	875
UCHI MATA	875
STOP BALL	875
SHAO LINS ROAD	875
FALCON	875
DRAGONS LAIR II	875
EMPIRE	875
KRAKOUT	985
DRUID	985
STARFOX	875
RED LED	875
DEACTIVATORS	875
THE SENTINEL	875
OUT OF THIS WORLD(*)	875
EL CID	875
MUTANTS	875
HIBRID	875
COSMIC SHOCK ABSO.	875
NINJA HAMSTER	875
SAMURAI TRILOGY	875
MARIO BROS	875
MAG MAX	875
THUNDERCATS	875
METROCROSS	875
ZYNAPS	875
NEMESIS THE WARLOC	875
720 GRADOS	875
SLAP FIGHT	875
WARLOC	875
GOONIES	875
PALITRON	875
FERNANDO MARTIN	875
WORLD GAMES	875
GAME OVER	875
GAUNTLET II	875
WIZBALL	875
MISTERIO DEL NILO	875
EXPRESS RAIDER	875
SIGMA 7	875
ASTERIX	875
COMBAT SCHOOL	875
DUSTIN	875
CAPITAN AMERICA (*)	875
TAIPAN	875
SHADOW SKIMER	875
SABOTEUR II	875
CATCH 23	875
RANARAMA	875
SALOMONS KEY	875
PULSATOR	875
FREDDY HARDEST	875
SPIRITS	875
MEOACORP	875
HEAD OVER HEELS	875
PHANTIS	875
AUF WIEDER. MONTY	875
DESPERADO	875
NONAMED	875
STAR DUST	875
SURVIVOR	875
INDIANA JONES	875
RENEGADE	875
MATCH DAY II (*)	875

MARTIANOIDS	875
DEATH WISH 3	875
TANK	875
THE FINAL MATRIX	875
EXOLON	875
CONVOY RAIDER	875
007 ALTA TENSION	875
DON QUIJOTE	875
SPINDIZZY	875
THIG BOUNCES BACK	875
QUARTET	875
CORRECAMINOS	875
SUPER HANG ON (*)	875
BLACK MAGIC	875
ENDURO RACER	875
LEVIATHAN	875
GUADALCANAL	875
RYGAR	875
GALACTIC GAMES	875
TRANTOOR	875
HIGH FRONTIER	875
BUBLER	875
SUPERSPRINT	875
FIRETRAP	875
BASKET TWO ON TWO	875
WONDER BOY	875
RAMPAGE	875
SIR FRED	875
TENSIONS (POKER)	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
INFILTRATOR	875
GAUNTLET	875
PINBALL	875
WIZARD	875
FIFTH QUADRANT	875
MACADAM BUMPER	875
4 JUEGOS (COP OUT+ 3)	875
STAR GRAPH	875
SNOOKER (BILLAR)	875
KNIGHTMARE	875
ANGEL DE CRISTAL (*)	875
COMMANDO	875
IZNOGOUT (*)	875
BOMB JACK	875
INPODROID	875
RENAUT (*)	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST & GOBLINS	875
KINETIK	875
NOSFERATU	875
ACE	875
TENNIS	975
REX HARD	975
LAST MISION (OPERA)	975
GOODY	975
GRAND PRIX 500 CC	975
COSA NOSTRA	975
SECRETO LA TUMBA	975
CHARLY DIAMS	975
MISSION	975
STARBYTE	975
DAMBUSTERS	1200
FLUNKY	1200
STAR WARS	1200
SILENT SERVICE	1200
BARBARIAN	1200
4 SUPER 4	1200
OUT RUN	1200
LEADER BOARD	1200

ACE OF ACES	1200
4 LUCASFILM GAMES	1200
PACK MONSTRUO	1200
HUNTER KILLER	1200
ACROJET	1200
MR.WEEMS AND VAMP.	1200
10TH FRAME	1200
JUMP JET	1200
IKARI WARRIORS	1200
HYDROFFOOL	1200
CESSNA OVER MOSCOW	1200
PROHIBITION	1200
CHAMPIONSHIP WATER.	1200
PAPERBOY	1200
JACKAL	1500
SALAMANDER (*)	1500
FLYING SHARK (*)	1500
DOGFIGHT 2186	1500
DEATHSCAPE	1500
JAIL BREAK	1500
NEMESIS	1500
SIX PACK II	1750
SIX PACK + DUET	1750
COLOSSUS 4 CHESS	2000
ALBUM DE PLATINO	2000
GAME SET & MATCH	2900
STARGLIDER	2900
TRIVIAL PURS+REGALO	3500
EL LINGOTE	3500

AMSTRAD UTILIDADES

FONT EDITOR	975
SYCLONE 2 (COPIA C-C)	975
BASE DE DATOS-ETIQ.	975
SPIRIT (COPIA C-D)	975
AMSTEST (CHEQUEO)	975
STOCK-AID(STOCKS)	975
AMSBASE	975
MUSIC MAESTRO	975
DRAUGHTSMAN(GRAF.)	1500
1X2 QUINIELAS	1500
CONTAB. DOMESTICA	1500
FORTH	1500
MONITOR C/M.	1500

AMSTRAD DISCO

WORLD CUP	1500
CUERPO HUMANO	1500
DRAGONS LAIR II	1500
DRAGONS LAIR I	1500
EXPLOD. F./F.WARRIOR	1500
COLOSSUS 4 CHESS	3500
TRIVIAL	4500
PURS.+REGALO	4500
GAME SET & MATCH	2250
PACK MONSTRUO	2250
SAMURAI T./THING	2250
B.B.	2250
CORRECA./SALOMONS	2250
QUIJOTE/MEOACORP	2250
F.HARDEST+PHANTIS	2500
DESPERADO/	2250
SURVIVOR	2250
DINAMIC DISC PACK	2250
REX HARD	2250
STARBYTE	2000
SIR FRED	2000
ABADIA DEL CRIMEN	2000
LIVINGSTONE SUP.	2000

COSA NOSTRA	2250
GOODY	2250
LAST MISION	2250
ENDURO RACER	2250
BASKET TWO ON TWO	2250
BOB WINNER	2250
QUARTET	2250
WONDER BOY	2250
SUPER SPRINT	2250
CHARLY DIAMS	2250
MISSION	2250
RAMPAGE	2250
FIRETRAP	2250
KNIGTHMARE	2250
SUPER HANG ON (*)	2250
GALACTIC GAMES (*)	2250
INTERNAT. KARATE (*)	2250
JAIL BREAK	2250
NEMESIS	2250
JACKAL	2250
SALAMANDER (*)	2250
RENAUT (*)	2250
PROHIBITION (*)	2250
IZNOGOUT (*)	2250
HIDROFOOL	2750
ANGEL DE CRISTAL (*)	2750
TRIO	2750
SIX PACK I	2750
SIX PACK II	2750
HIT PACK (4 EXITOS)	2750
PAPERBOY	2750
FLUNKY	2750
CHAMPIONS. WATERS.	2750

AMSTRAD COMPLEMENTOS

SINTETIZADOR DE VOZ CASTELLANO (MHT)	8900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21900
LAPIZ OPTICO	4475
CONECTOR PARA DOS JOYSTICKS (MHT)	2600
CASSETTE K40	3975
CABLE AUDIO CASSETTE 6128	1300
CABLES PROLONGADORES 464	1800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2600

ACCESORIOS VARIOS

DISCO 3" AMSOFT	650
DISCO 3" (POR CAJAS DE 10)	625
MALETIN 1000 HOJAS	1900
PAPEL CONTINUO	1900
CAJA DISCO 3"	50

JOYSTICKS

ZERO-ZERO ESPECIAL AMSTRAD	1900
SPEED KING KONIX	2595
PHASER ONE	3300

CADA 2000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA DE LOS SIGUIENTES TITULOS.

- FUTBOL TOTAL
- LASERWARP
- CHOPPER SQUAD
- TECNICIAN TED

¡ATENCION! TIENDAS Y DISTRIBUIDORES PRECIOS ESPECIALES. SOLICITAR CATALOGO O PONERSE EN CONTACTO POR TELEFONO.

EN LOS TITULOS MARCADOS CON (*) LLAMAR PARA CONSULTAR DISPONIBILIDAD

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 522 39 61 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º, 2. 28013 MADRID.

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O POR CORREO

	MOD. ORDENADOR	TITULO	PRECIO
NOMBRE: ______			
APELLIDOS: ______			
DIRECCION COMPLETA: ______	TITULOS GRATIS		
______			
TELEFONO: ______			
FORMA DE PAGO:			
TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐	GASTOS ENVIO		200

RED L.E.D.

Excelente color, gráficos detallados, bonito diseño de sprites y perfecto scroll. ¿Alguien da más?



DRO SOFT



RED L.E.D. es algo así como un nuevo Marble Madness, lo que ocurre es que a nuestro juicio este juego es superior en color a la vez que mucho más manejable.

Por una vez vamos a comenzar por las características de este atractivo juego. Lo primero que llama la atención son, sin duda alguna, los gráficos. Su diseño ha sido tan concienzudo que el resultado impacta a primera vista. A ello ha contribuido lógicamente el buen hacer en la creación de los sprites. El scroll no tiene nada que envidiar a otros juegos de semejantes características.

Red L.E.D. cuenta en total con 37 niveles diferentes, cada uno de ellos repleto de enemigos a los que tendrás que liquidar sistemáticamente. En cada nivel existen generalmente varios objetos cuya misión consiste en ponerte las cosas un poco más fáciles. Entre ellos podemos destacar las bombas, los teletransportadores y unos objetos denominados "Droid-freeze" que emiten frecuencias capaces de inmovilizar a los droids enemigos.

Tu cuentas con tres robots de batalla con los que tendrás que buscar todos los pod de energía existentes en cada uno de los niveles. Solamente cuando hayas logrado recoger todos se activará la salida. Así mismo te será posible conseguir bonos recogiendo las letras de la palabra "BONUS". En cada nivel hay también generadores de droids enemigos. Para acabar con ellos necesitarás disparar un poco más de lo normal. El resto lo tendrás que averiguar tú. Adicción elevada

CARGADOR VERSION ORIGINAL CINTA

```
5 |TAPE:'Esta linea es opcional, omitirla si teneis un CPC-464.
10 '**************************
20 'De ANDONI ETXEBARRIA para
30 '***** AMSTRAD ACCION *****
40 M=&AF00
50 READ A$:IF A$="AS" THEN 110
60 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 50
70 DATA 11,0,b0,21,7A,bC,cD,40,aF,21,13,Af,11,7a,Bc,Cd,40,Af,C9
80 DATA c3,16,aF,21,00,B0,11,7a,Bc,cD,40,Af,21,28,aF,22,99,1,c3,7A,bc
90 DATA 21,31,af,22,49,84,c3,0,84,3E,C9,32,fe,5,AF
100 DATA 32,26,8,32,32,8,c3,0,1,1,3,0,eD,b0,C9,AS
110 MODE 1:INK 0,0:INK 2,6,26:BORDER 0
120 LOCATE 17,10:PEN 2:PRINT "REDLED"
130 LOCATE 8,15:PEN 1:PRINT "Pulsa <PLAY> y una tecla"
140 CALL &BB18:CALL &AF00:RUN"!"
150 'POKES para energia infinita : POKE &5FE,&C9
160 'POKES para tiempo infinito : POKE &826,0:POKE &832,0
```

PROEIN SOFT LINE

EROLOGAS DE OTRO GALAXIA

ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER. ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

SEPTIEMBRE

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!



RAMPAGE

LUCASFILM GAMES

PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR ZX SPECTRUM 48K and 128K

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO.

Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

CASSETTE : 1.199
DISCO AMSTRAD : 2.995

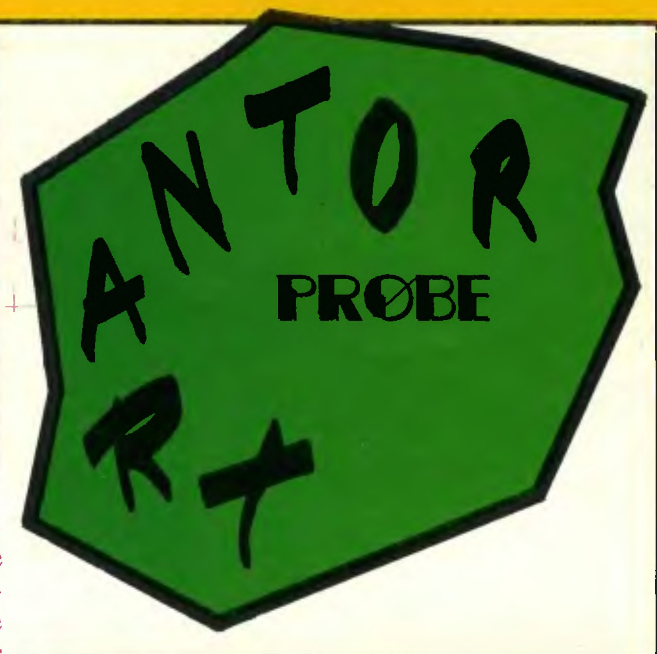
SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09





Hubo recientemente un juego que nos impresionó, era muy parecido a Trantor. Sí, la verdad es que era bastante similar, con la única pero brutal diferencia de que el juego que mencionamos era para Atari y no para Amstrad. Pero bueno, no os dejéis influenciar por toda esta palabrería porque Trantor tiene cosas buenas y cosas malas, más buenas que malas pero ahí están ambas.

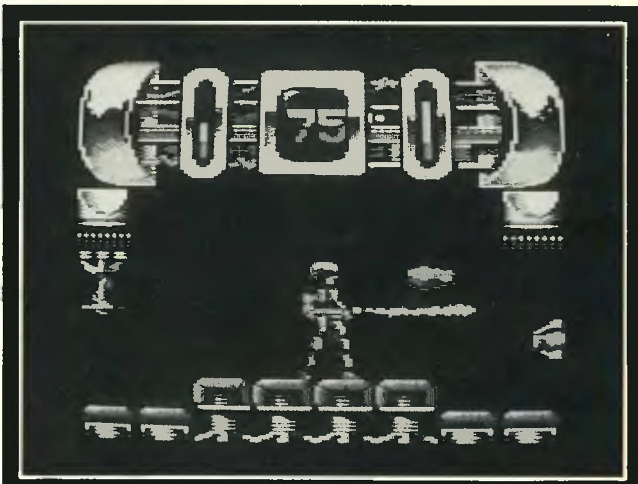
Comencemos por el argumento: soso, aburrido y más visto que un tebeo. Aterrizas en el planeta Nebulithon con la misión de desconectar la bomba Quark MK3 y devolver la paz a la galaxia. Para lograrlo has de encontrar los códigos que te proporcionarán las terminales que se hallan repartidas por la base alienígena.

La misión no es nada fácil, ¿lógico no? Creemos que sí, pero también creemos que la dificultad es bastante alta. Así y todo en nuestra primera partida hemos logrado bajar hasta el cuarto nivel donde nos hemos queda do sin munición para el lanzallamas y dos segundos después sin energía. Hemos muerto sin remisión. En Nebulithon es fácil morir, hay demasiados alienígenas, tantos que se hace difícil el tener unos segundos de respiro. Es posible que uno de los lugares más seguros sea el de las bombonas, que nos permiten recargar nuestro lanzallamas, al menos hemos logrado permanecer ahí un buen tiempo.

Respecto a lo demás todo son elogios para Trantor.

Los gráficos y la animación nos van a permitir abrir la calificación con un nueve, eso sí, no más. El sonido también es bueno aunque baja algo la puntuación. El movimiento regular tirando a alto, pero la acción es exagerada y continua desde el principio al final. La adicción: Super.

Trantor es un programa con una presentación en pantalla excelente.



Trantor: acción endiablada acompañada por un nivel de dificultad realmente elevado. Buena animación y gráficos excelentes.



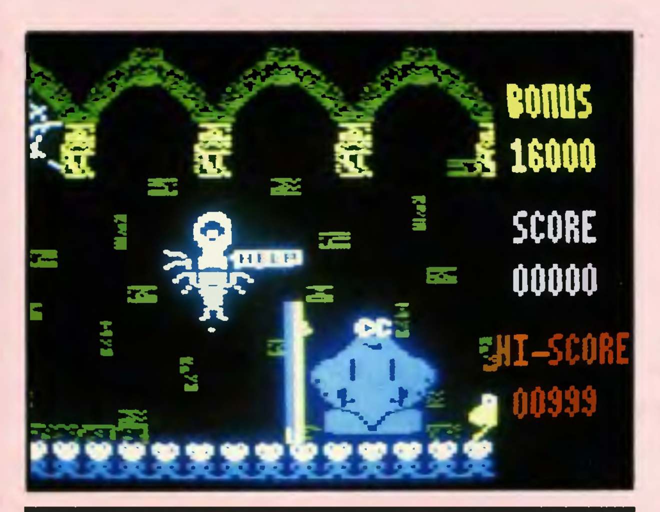
GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9

TRANTOR

TRAPDOOR II

PIRANHA

THROUGH THE TRAP DOOR



Don Priestley, el autor de TRAPDOOR, ha realizado en esta nueva versión una excelente labor digna de un genio. La animación con que dota a sus personajes es digna de mención.

¿Recordáis The Trapdoor? aquel bonito juego con una animación estupenda. ¿y a Berk? ¡Oh! Berk. Realmente encantador nuestro viejo amigo siempre acompañado de su inseparable compañero. Don Priestley ha hecho posible el milagro. El ha conseguido el regreso de Trapdoor, Trapdoor II o si os gusta más, la búsqueda de Boni.

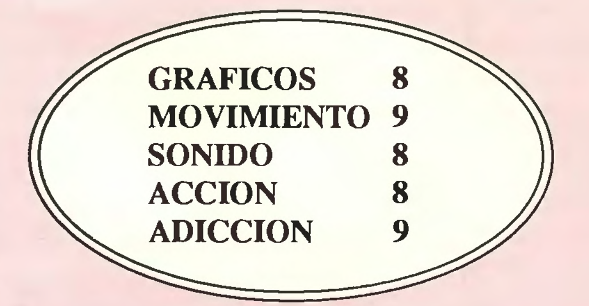
Pero... ¿Qué nuevas aventuras nos trae Berk? resulta que ante su incredulidad se ha abierto la trampilla del suelo de la que ha surgido un pájaro falto de escrúpulos. Sin pensárselo ha atrapado a Boni y se ha marchado de nuevo a través de la trampilla. Berk y Drutt no han sabido reaccionar a tiempo para rescatarle de las garras del pajarraco. Ellos saben que no pueden abandonar a Boni, así que comienzan su búsqueda. Sin pensárselo dos veces se lanzan por la trampilla, la caída es larga y el golpe "morrocotudo", Berk sólo sabe aterrizar de "morros".

Han entrado en una de las cuatro regiones que existen en el interior de la trampilla. Ahora sólo les queda un remedio: han de encontrar las tres llaves que abren las puertas que comunican las cuatro regiones. Cada área está infectada de criaturas malvadas y terroríficas. Drutt, dado su tamaño, no tendrá muchos problemas, pero Berk es gordo y torpe y habrá de vérselas con más de uno.

Si en TrapDoor sólo controlabas a Berk, ahora puedes controlar también a Drutt y dependiendo del momento podrás cambiar de un personaje a otro. Por otra parte el control es muy simple. Berk se mueve a derecha e izquierda, puede agacharse para coger un objeto, comer, etc. pero Drutt que es mucho más pequeño, aparte de andar puede dar increíbles saltos.

Los gráficos son los mismos que vimos en TrapDoor, o sea, normales, pero dotados de una animación extraordinaria. El movimiento de Berk es sensacional. El colorido, algo lúgubre, responde perfectamente a los gráficos y al escenario.

Through the Trap Door es un buen programa lleno de puzzles y acertijos, con un nivel de dificultad medianamente alto y un nivel de adicción realmente bueno. A nuestro juicio ... ¡¡Irresistible!!



GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	8
ADICCION	9



ZAFIRO



LUCKY LUKE, otro grande del cómic, con su legendaria aureola de vaquero amante de la ley y el orden, puede hacerte pasar ratos muy agradables delante de tu ordenador. No te resistas, pero por favor, ten cuidado con los hermanitos Dalton. Son tan maaalooooos.



De entre los numerosos títulos que Zafiro va a poner en circulación, es éste uno de los que vamos a destacar en este número. Todos conocemos ya al agerrido y temido vaquero Lucky Luke, persecutor incansable de los famosos hermanos Dalton y demás forajidos. Pues bien, este juego, aparte de ponernos en su "piel" nos va a permitir revivir algunas de sus más atractivas aventuras. Vamos a comenzar por el principio.

Lucky Luke es un juego largo, tanto que en el disco ocupa ambas caras. Y es que en realidad es como si tuviéramos cuatro juegos en vez de uno. Al cargarlo la primera pantalla que aparece no es precisamente deslumbrante, es más, aparte de ser fea es que te vuelve loco. Pero aquí como en todas partes todo tiene su lógica, por ello, sigue los pasos que te damos a continuación y entrarás de lleno en el juego.

1º Ir a las oficinas de Central Pacific a pedir trabajo (parte superior derecha). Apretar fuego.

2º Ir a la armería a comprar munición. Apretar fuego.

3º Ir al barco a buscar polvora. Apretar disparo.

4º Ir a la estación. Apretar disparo.

Acto seguido se iniciará la carga del primero de los cuatro juegos de que consta el programa.

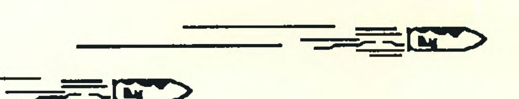
COMBATE EN LA CIUDAD

Como buen pistolero amante de la ley nuestra primera tarea será limpiar el pueblo de maleantes y forajidos que aparecen alternativamente desde diferentes puntos del pueblo. Deberás de acabar con ellos antes de que se agoten tus vidas. Es esta una fase típica de acción en la que tendrás que poner a prueba tus reflejos. Sin embargo, una vez limpio el pueblo, pasaremos al interior del salón en el que tendremos que actuar de semejante forma. Gráficos normales pero acción continua y adicción garantizada.



LUCKY LUKE

LUCKY LUKE



EL TREN

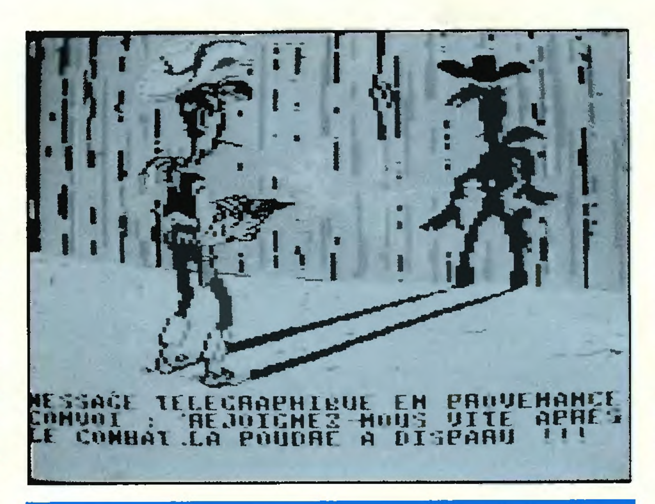
Se supone que los hermanos Dalton (sin su mamá) han colocado una gran roca en mitad de la vía. Tu misión será hacerla explotar para que el tren pueda continuar su marcha. Para ello (esta fase es la típica de cualquier aventura animada) necesitarás varios objetos que se encuentran repartidos por las diferentes pantallas. Unos te servirán para abrirte camino, otros, como las balas (sólo hay dos) y la pistola para deshacerte de los hermanos Dalton, etc. Existen dos palancas que una vez accionadas te permitirán acceder a dos objetos (pistola y hacha) necesarios para la conclusión de esta parte o segundo juego.

Para finalizar: gráficos normales pero alto nivel de adicción. La dificultad no es demasiado alta por lo que podremos jugar tranquilamente y pasar a la siguiente fase.

LA ESTACION

Posiblemente sea esta la parte más complicada del juego. Para poder superarla no sólo será necesario un mínimo de estrategia sino una memoria de elefante.
Nos encontramos en una de las vías de la estación y nuestra misión será colocarnos en el andén de forma que los pasajeros puedan subir al tren. El problema reside en que la estación está llena de pequeños tramos de vía que tendremos que mover con los cambios de aguja para poder ir acercándonos al andén.

Esta parte es la más cerebral de todas. Difícil, pero a la vez adictiva, supone todo un reto.



ZAFIRO



ATAQUE DE LOS INDIOS

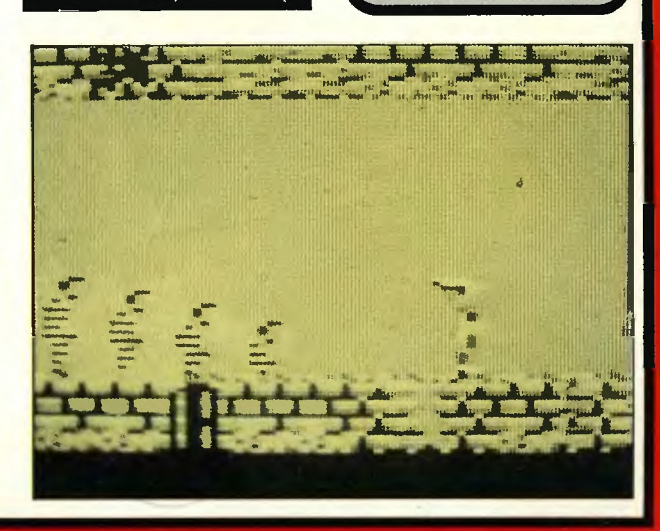
Ultima parte del programa y a diferencia de la anterior repleta de acción. Podéis suponer ya de que va ¿no?

LUCKY LUKE es un buen juego para el que los gráficos no suponen ningún tipo de problema. Es verdad que no son excepcionales, todo lo contrario, son más bien normales, pero sin embargo quedan compensados sobradamente por la buena marcha del juego.

Cuatro fases diferentes, cada una con un estilo propio, evitan el que podamos sentirnos aburridos a los cuatro minutos. El nivel de dificultad es creciente, si bien la fase correspondiente a la estación es a nuestro juicio la más complicada de todas.

Impresión general muy buena y adicción alta.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9



Dro Soft

HYBRID

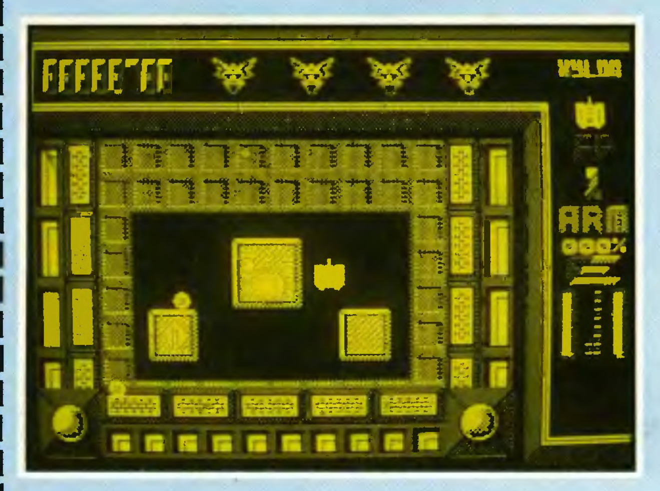
Dentro de la última remesa de programas lanzados por Dro Soft se encontraba este título, HYBRID.

Hybrid es un juego para el que la estrategia juega un papel primordial. Para que entiendas mejor esto te diremos que nunca podrás acabar el juego solamente con un robot. Me explico: tú tienes a tu mando a tres droids de batalla llamados Hybrid 1, Hybrid 2 e Hybrid 3. Cada uno de ellos cuenta con unas características especiales; el primero es el cerebro; el segundo el mejor armado y más potente y el tercero digamos el más ágil y veloz.

En el complejo en el que te encuentras, en encarnizada batalla contra los aliens enemigos, existen muchos objetos que podrás recoger para aprovisionar a tus Hybrid. Tal es el caso del armamento, de la energía, etc. Un detalle muy interesante es la posibilidad de que tus tres droids se puedan intercambiar energía en el caso de que alguno de ellos la necesite con urgencia.



Tienes bajo tu mando tres droids: Hybrid 1, Hybrid 2 e Hybrid 3. El inteligente, el soldado y el atleta.



Para realizar ciertas operaciones sólo te servirá uno de los tres robots.

Hybrid cuenta con aproximadamente 200 habitaciones llenas de peligros y algunas también de objetos muy valiosos.

Recorre el complejo, investiga, busca y destruye al enemigo.

El cargador que te hemos hecho te puede ayudar a conseguirlo y aunque está realizado para la versión original de cinta es posible que funcione (si hace falta cambiar los nombres de los ficheros) con otras versiones.

CARGADOR CINTA ORIGINAL

```
1 '++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
2 '+++++                                                              +++++
3 '+++++          Andoni Etxebarria Anuncibai para AMSTRAD ACCION     +++++
4 '+++++                                                              +++++
5 '++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++++
10 MEMORY &15FF:MODE 1:BORDER 0:LOCATE 18,2:FEN 1:PRINT"HYBRID":LOCATE 18,3:PRIN
T"------"
20 WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,13,13:LOAD"!HYBRID1"
30 M=&AF00
40 READ A$:IF A$="SS" THEN CALL &AF00
50 FOKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 40
91 DATA 21,41,AF,11,70,16,CD,3B,AF,C3,00,16,F5,E5,D5,C5,23,7E,FE,3B,20,03,C3,32
92 DATA AF,21,44,AF,11,71,5A,CD,3B,AF,1E,83,CD,3B,AF,1E,9B,CD,3B,AF,11,70,16,CD
93 DATA 3B,AF,C1,D1,E1,F1,32,46,12,14,E9,01,03,00,ED,B0,C9,C3,0C,AF,FC,6D,6C,FF
94 DATA FF,FF,10,79,CB,32,46,12,00,00,00,00,00,00,20,00,20,00,20,00,20,00,20,SS
```

MAS!

875 pts

NINJA HAMSTER
C-64, Spectrum, Amstrad

CENTURIONS
C-64, Spectrum

SIDEWIZE
C-64, Spectrum

BC65

CASSETTE MANAGER

FICHA CAS-1

CAS INITIALISE (CAS inicializa)

ACCESO ROM
464 V1.0 - &2370
6128 V1.0 - &24BC
6128 V1.21 - &24BC

Inicialización completa del controlador del cassette.

ENTRADA.- Sin condiciones.

SALIDA.- AF, BC, DE y HL corrompidos.

NOTAS.- Se cierran todas las vías (streams).
Se fija la velocidad por defecto en 1000 baudios, y la precompensación en 25 microsegundos.
Se activan los mensajes de ayuda de la pantalla.

(Continua en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION **FIRMWARE - CPC**

BC68

CASSETTE MANAGER

FICHA CAS-2

CAS SET SPEED (CAS fija velocidad)

ACCESO ROM
464 V1.0 - &237F
6128 V1.0 - &24CE
6128 V1.21 - &24CE

Fija velocidad de escritura y la precompensación a aplicar.

ENTRADA.- HL contiene la mitad de la longitud del ciclo para un bit bajo (a cero) en microsegundos. A contiene la precompensación en microsegundos.

SALIDA.- AF y HL corrompidos.

NOTAS.- El valor de velocidad que se suministra a HL es la mitad de la longitud de un bit bajo. Un bit alto (a uno) se escribe como dos veces la longitud de un bit bajo. El valor de HL puede ser relacionado con la velocidad promedio en baudios -baud rate- por la fórmula siguiente (asumiendo un número igual de ceros y unos):

(Continua en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION **FIRMWARE - CPC**

CASSETTE MANAGER FICHA CAS-1

ENTRADAS RELACIONADAS.-

CAS IN ABANDON (BC7D)
CAS NOISY (BC6B)
CAS OUT ABANDON (BC92)
CAS SET SPEED (BC68)

CASSETTE MANAGER FICHA CAS-2

$$\text{Vel. promedio (baudios)} = \frac{10^6}{3*HL} = \frac{333.333}{HL}$$

HL puede valer entre 130 y 430 microsegundos. Los valores fuera de este rango pueden ser causa de errores.

La precompensación es el valor (en microseg.) que se puede añadir a la mitad del ciclo para un bit alto o restar de la mitad del ciclo para un bit a cero bajo ciertas condiciones. Es un valor de tolerancia para la unidad de cassette.

La precompensación varía con la velocidad, siendo mayor a velocidades mayores. Puede oscilar entre 0 y 255 microseg., pero los valores más altos favorecen los errores de lectura y escritura.

Los valores por defecto son: 1000 baudios HL=167 A=25 (microseg.)

ENTRADAS RELACIONADAS.-

CAS INITIALISE (BC65)

BB00

KEY MANAGER

FICHA KM-1

KM INITIALISE (KM Inicializa)

ACCESO ROM
464 V1.0 - &19E0
6128 V1.0 - &1B5C
6128 V1.21 - &1B5C

Inicialización completa del controlador de teclado. Todas las variables, buffers e indirecciones del controlador son inicializadas, perdiéndose el estado anterior del mismo.

ENTRADA.- Sin condiciones.

SALIDA.- AF, BC, DE y HL corrompidos.

NOTAS.- La indireción KM TEST BREAK se fija a su rutina por defecto.
El buffer de teclas es vaciado.
Las tablas de conversión se inicializan con sus valores de conversión por defecto (estándar)
Se desactivan las básculas SHIFT LOCK y CAPS LOCK.

(Continua en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION **FIRMWARE - CPC**

GENERAL

INTRODUCCION

FICHA GN-0

El objetivo de este fichero es constituir un valioso elemento de consulta rápida a la hora de utilizar las rutinas firmware. El fichero constará de once grupos diferentes de fichas que abarcarán todas las rutinas oficiales que el firmware pone a disposición del usuario más algunas que no aparecen en la documentación oficial.

Así mismo habrá una sección dedicada al disco y ésta de GENERAL en la que tendrán cabida cuestiones muy dispares, como tablas interesantes, formatos, información sobre variables, coma flotante, juego alternativo de registros, etc...

Los once grupos que componen este fichero son:

KEY MANAGER (Controlador de teclado)
TXT-TEXT VDU (Pantalla de texto)
GRA-GRAPHICS VDU (Pantalla gráfica)
SCR-SCREEN PACK (Paquete de pantalla)
SND-SOUND MANAGER (Monitor de sonido)
CAS-CASSETTE MANAGER (Controlador de cassette)

(Continua en el reverso de la ficha)

AMSTRAD ACCION **FIRMWARE - CPC**

KEY MANAGER FICHA KM-1

El mapa de repetición de teclas se inicializa a su estado por defecto.
La pausa de repetición se pone a &1E.
El buffer de cadenas de expansión es dispuesto, y las expansiones se fijan a sus cadenas por defecto.
La velocidad de repetición se fija a su valor por defecto (2).
Se desactiva el suceso de break.
El mapa 2 se dispone a &FF entradas. El mapa 3 a cero entradas.
Se sale vía KM RESET (BB03).

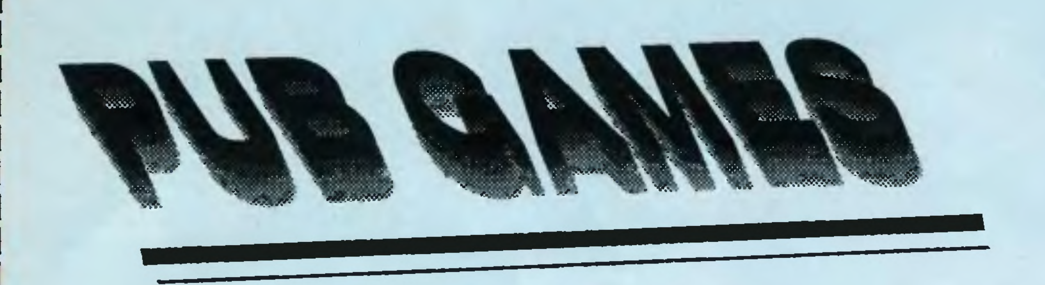
La llamada a esta rutina habilita las interrupciones.

ENTRADAS RELACIONADAS.-

KM RESET (BB03)

INTRODUCCION FICHA GN-0

KR-KERNEL (Núcleo)
MP-MACHINE PACK (Bloque de máquina)
JP-JUMPER (Saltador)
DIS-DISCO
GN-GENERAL



Después de todas las versiones que se han realizado de un sinfín de juegos de mesa, de salón, etc., P. G. nos presenta un programa cuyo mayor atractivo es, precisamente, la reunión en un mismo paquete, de varios de estos juegos de bar.

Pub Games consta de siete populares juegos como son los Dardos, el Billar, el Dominó, el Futbolín, el Pontoon, el Poker y los Bolos. De todos ellos destacaríamos particularmente los Dardos, el futbolín y los Bolos, si bien ninguno de los demás queda desclasificado.

El acierto en el desarrollo de todas estas versiones alcanza generalmente un buen nivel. En lo que respecta a los detalles más o menos técnicos como son los gráficos, el sonido, el movimiento, etc., tampoco hay mucha diferencia entre ellos, la tónica general de calidad gráfica queda situada en muy buena posición en todos los juegos. Hablando del movimiento podríamos ya recalcar la mejor disposición de algunas versiones con respecto a las otras y exactamente igual ocurre con el sonido. Sin embargo y como dato final a este inciso hay que decir que los siete juegos resultan atractivos.



DARDOS: a nuestro juicio el mejor juego de los siete. La calidad gráfica es indiscutible, el movimiento es bueno y la facilidad de control es total. Pueden jugar dos personas y la adicción está garantizada.

BILLARD: es esta una versión del villar que desconocemos nosotros y que hasta cierto punto resulta bastante complicada.

En la mesa existen un total de nueve agujeros, cuatro de ellos situados en el centro formando un rombo y los cinco restantes a lo largo de la banda izquierda. Los gráficos son normales dado que los mismos no necesitan de ninguna complejidad. El movimiento es bueno y el manejo es sencillo.

DOMINO: un juego como este, tan practicado por los españoles no es corriente verlo en muchos ordenadores. Esta versión está bien hecha y una de las cosas que más nos gustan es la posibilidad de colocar la ficha en el lugar que nosotros deseemos, es decir, el ordenador no se encarga de situarla automáticamente impidiendo el cambio de posición. Los gráficos, al igual que en el villar, son sencillos. También te permite dos jugadores.

FUTBOLIN: ¿quién puede decir que no ha jugado nunca al futbolín? Ahora tenemos la posibilidad de jugar en nuestro ordenador, con otro amigo, sin necesidad de rompernos las muñecas con las empuñaduras de los mandos.

Los gráficos están bien, el movimiento aunque un poco lento puede pasar con toda tranquilidad y la adicción se mantiene en un nivel medio.



PONTOON: Pontoon es un juego de cartas nuy poco practicado en nuestro país pero que en el ordenador puede servir perfectamente para matar nuestros ratos de ocio. Buenos gráficos y marcha general.

POKER: no es necesario decir mucho sobre este juego ¿verdad?. Los gráficos siguen la tónica general y el desarrollo del juego no ofrece dificultades. Sencillo y entretenido a la vez.

BOLOS: una versión más de este juego y un nuevo handicap también. nuestro jugador se encuentra siempre en movimiento, al igual que la mira situada detrás de los bolos. Los gráficos están bien hechos y la facilidad de juego es total. Nivel de adicción bueno.

Para concluir haremos referencia a la excelente relación calidad-precio de Pub Games con el qué podremos disponer de siete juegos al precio de uno.



LOS "auténticos" PRINCIPALES

mes a mes





e ahora en adelante os vamos a indicar los que a nuestro juicio son los mejores programas.

Son nuestros RECOMENDADOS.

GOODY

1



OPERA SOFT









4 RAMPAGE



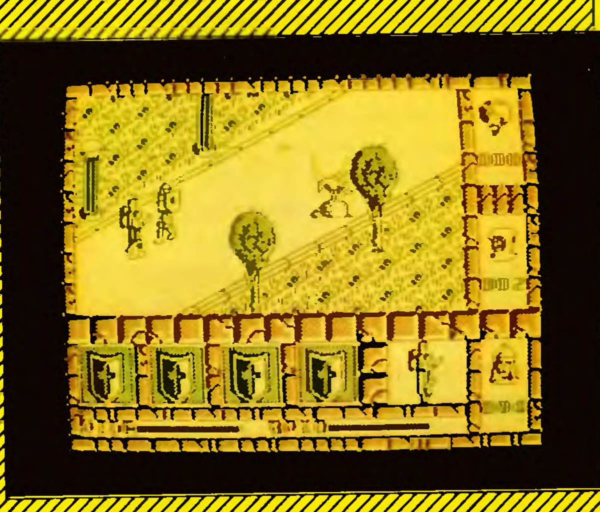
5 LUCKY LUKE



6 FIRETRAP



7 EL CID



8 TRAPDOOR II



9 SUPER SPRINT



PUB POOL

DRO SOFT

JUEGOS 

HEMOS VISTO MUCHOS TIPOS DE BILLARES Y LA SENSACION QUE NOS HAN CAUSADO HA SIDO LA DE QUE TODOS BUSCABAN SER LO MAS FIELES POSIBLES A LA REALIDAD. PUB POOL, EVIDENTEMENTE, HA PRESCINDIDO DE TALES ASPIRACIONES Y SE HA PROPUESTO SER EL MAS ORIGINAL.

Cuando el billar decide cambiar de "look" es que todo marcha bien. ¿Acabo de decir una tonteria? A lo mejor pero de lo que no hay duda es de que hace falta imaginación, mucha imaginación, para no aburrir ni cansar a los cientos de usuarios que son consumidores en potencia de este tipo de programas y que por lo general han visto ya muchas versiones de este gran juego que es el billar. Sí, con un poco de fantasía todo puede cambiar, hasta el juego más mediocre y aburrido puede convertirse en un gran éxito.

PUB POOL es, como ya hemos dicho, un juego de billar, de los tantos que hay. ¿Hay tantos de verdad? No os hagaís la misma pregunta por-que puede ser que caigan sobre vosotros una docena de versiones diferentes pero similares a la vez. Sin embargo Pub Pool ha decidido romper el molde, cambiar lo que tan acostumbrado estamos a ver, se ha propuesto ser un juego nuevo, original y divertido. Podemos decir que con este juego el billar ha cambiado de "look" pero no así su atractivo. Permanece el interés.

A estas alturas es posible que todavía os pregunteís a que se debe toda esta verborrea, pues bien, se debe a que por primera vez vamos a jugar al billar sobre una mesa hexagonal y no rectangular como es lógico y estamos acostunbrados a ver.

Todo permanece igual a excepción de la mesa, el mismo número de bocas o agujeros, las mismas reglas de juego... Sin embargo, no hay duda de que para todos aquellos que sepan jugar en la realidad a este estupendo juego supondrá un nuevo reto hacerlo sobre una mesa hexagonal. Nuevos cálculos, nuevas perspectivas...

PUB POOL, sin ser un juego impresionante, cuenta con unos gráficos bastante decentes. Puedes jugar sólo contra el ordenador o contra un amigo. El control se puede llevar a cabo tanto con un joystick como con el teclado. Así mismo es posible redefinir todas las teclas de control y elegir diferentes niveles de juego.





PUB POOL

SAPIENS

JUEGOS PC

¿Recuerda alguno de nuestros lectores el número cero de Amstrad Acción? Allí apareció por primera vez comentado Sapiens. Por aquel entonces la puntuación obtenida no dejaba lugar a dudas. Pues bien, con la versión PC ocurre exactamente lo mismo. SAPIENS sigue siendo un "señor juego".



La primera vez que vimos este juego en un CPC nos impresionó tanto por su calidad como por su facilidad de juego (pese a que no deja de tener su parte de aventura). Así y todo hubo otra cosa que nos sedujo bastante más: el sonido. Pero claro, era una versión para la gama doméstica de Amstrad. La pregunta que nos hicimos todos fué: ¿era posible que todo lo visto se mantuviera en un ordenador personal? La respuesta, una vez contemplado el juego fue tajante y unánime. Sapiens seguía siendo una maravilla.

Ciertamente la originalidad del tema ha contribuido al buen hacer del equipo de programación de Loriciels, porque..., por si no lo sabian Uds., Sapiens nos traslada a la edad de piedra. Y poder simular hoy en dia la aventura de nuestros antepasados es, sin duda, una idea tan sugestiva como atractiva. Con Sapiens tendremos la oportunidad de luchar, pensar, comportarnos y maniobrar como lo hubieran hecho aquellos personajes simiescos de hace millones de años.

El juego, mitad aventura, mitad arcade, se controla básicamente por menús de acciones ya definidas lo que evita el tener que escribir nada en pantalla. Por otra parte, en modo arcade, el juego se comporta como cualquier otro: podremos caminar, luchar, etc.

PROEIN



En definidas cuentas, a nuestro juicio y sin tener en cuenta gustos personales, Sapiens es una joya.



ZAXXON

PC

Jordi Mas



ZAXXON no es un juego nuevo para los PC's, sin embargo puede ser interesante disponer de estos dos excelentes cargadores. Tecléalos y prueba. Seguro que tendrás las cosas bastante más fáciles.

Ambos cargadores son diferentes, es decir, uno es para conseguir vidas infinitas y el otro para tener fuel infinito. Puedes jugar con el que prefieras o con el que creas que te ofrece mayores ventajas.

En sucesivos números esperamos publicar cargadores de otro tipo de juegos más recientes, como es el caso de MISSION.

ZAXXON versión PC
Cargador de fuel infinito
Por Jordi Mas

```
80 DEF SEG=&H6000:KEY OFF:CLS
90 H=256:L=180:RESTORE:FOR G=0 TO 5:READ A$,W:D=0:FOR F=1 TO LEN (A$) STEP 3
100 A=0:N=1:P=F:B=16:GOSUB 110:GOTO 140
110 C$=MID$ (A$,P,1):IF C$=" " THEN P=P+1:C$=MID$ (A$,P,1)
120 IF ASC (C$)<48 OR ASC (C$)<58 THEN A=A+(B*VAL (C$)^N):RETURN
130 A=A+(((ASC (C$)-55)^N)*B):RETURN
140 N=1:B=1:P=P+1:GOSUB 110
150 POKE 0+H,A:H=H+1:D=D+A:LOCATE 1,1
160 NEXT F:IF D<>W THEN PRINT "ERROR EN LINEA";L;"REVISALA ":PRINT:END
170 PRINT "LINEA ";L;" CORRECTA":L=L+10:NEXT G:CLS
180 CLS
190 PRINT "METE EL DISCO DEL ZAXXON.COM (24576 Bytes) EN LA UNIDAD ACTUAL Y ";
200 PRINT "PULSA INTRO"
210 A$=INKEY$:IF A$<> CHR$(13) THEN 210
220 H=256:CALL H
230 REM LAS LINEAS DATAS TECLEALAS EN MAYUSCULAS
240 DATA "EB 46 B8 00 3D BA 64 01 CD 21 BA 00 01 89 16 92 00 A3 90 00 ", 1874
250 DATA "BA 00 01 B8 00 3F B9 80 00 8B 1E 90 00 CD 21 83 EA 80 8B 0E ", 1944
260 DATA "92 00 49 89 0E 92 00 75 E6 B4 90 88 26 2F 15 88 26 30 15 88 ", 1808
270 DATA "26 2D 15 88 26 2E 15 BA 00 01 52 C3 3C C8 8E D8 BE FE 8F B8 ", 2281
280 DATA "00 01 B9 50 00 8B 07 89 04 43 46 49 75 F7 BA 00 90 52 C3 00 ", 1734
290 DATA "5A 41 58 58 4F 4E 2E 43 4F 4D 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 ", 789
300 REM NO CAMBIES LAS NUMERACION DE LAS LINEAS
```

Cargador de vidas infinitas para

Zaxxon versión PC

por Jordi Mas (Barcelona)

```
100 DEF SEG=&H6000
110 S=0:FOR F=0 TO 107:READ A:POKE 256+F,A:S=S+A:NEXT F
115 IF S<>10689 THEN CLS:PRINT "Error en lineas datas !!!!":PRINT:END
120 CLS:PRINT "INSERTA EL DISCO DEL ZAXXON EN ESTA UNIDAD Y PULSA « A » "
130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 130
140 IF A$<>"a" AND A$<>"A" THEN 130
150 PRINT:H=256:CALL H
160 DATA  235, 64, 184, 0, 61, 186, 94, 144, 205, 33, 114, 52, 186, 192, 1
170 DATA  137, 22, 146, 0, 163, 144, 0, 186, 0, 1, 184, 0, 63, 185, 128
180 DATA  0, 139, 30, 144, 0, 205, 33, 131, 234, 128, 139, 14, 146, 0, 73
190 DATA  137, 14, 146, 0, 117, 230, 176, 0, 162, 22, 5, 162, 23, 5, 186
200 DATA  0, 1, 82, 195, 31, 203, 30, 140, 200, 142, 216, 144, 190, 254, 143
210 DATA  187, 0, 1, 185, 0, 1, 139, 7, 137, 4, 67, 70, 73, 117, 247
220 DATA  186,0,144,82,195, 144, 90, 65, 88, 88, 79, 78, 46, 67, 79,77,32,32
230 END
```


Prende fuego
a tu Ordenador
con...
PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA
SUPER SPRINT
EL Nº 1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR.
ELECTRIC DREAMS SOFTWARE
SE UN GRAN COLOSO Y SALVALOS DE LAS LLAMAS
¡FIRE TRAP QUEMA!
FIRETRAP
SUPER HANG-ON
LA MEJOR SIMULACION JAMAS VISTA. DE SEGA.
Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATIC C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels (91) 276 22 08/09

MAGNUM

DRO SOFT

Si como nosotros creemos vuestra intención es la de sacar chispas de vuestro ordenador, un joystick seguro y superfiable se hace necesario. Como por mucho que digan aquello de que "...busca, compara y si te gusta..." ningún vendedor te va a dejar llevarte un joystick a casa para que lo pruebes, permanece atento y saca tus conclusiones.

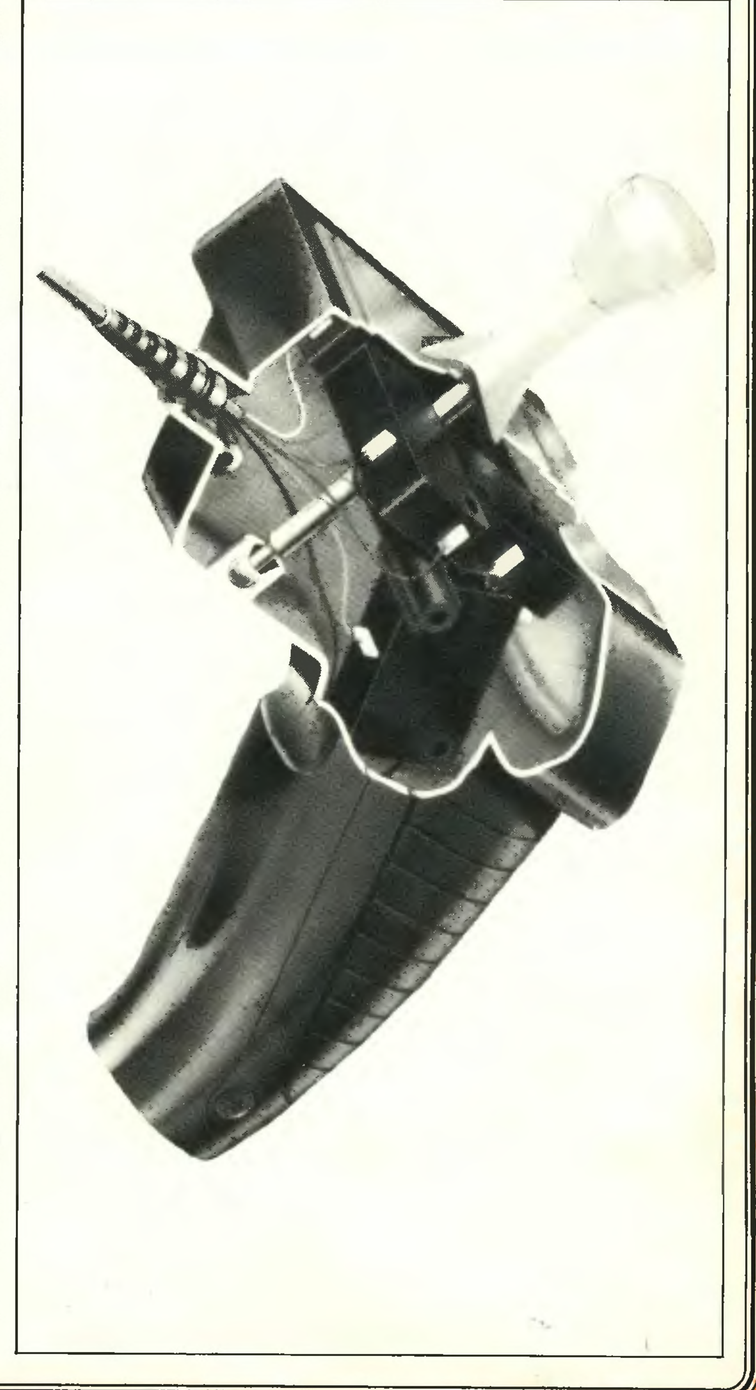
Magnum es un joystick británico, ¡como no!, para ser más exactos de Mastertronic y en nuestro país es distribuido por Dro Soft.

Aclarado esto podríamos comenzar por la ergonomía. ¡Qué podemos decir! Como bien indica su nombre, "Magnum", la apariencia es casi la de una pistola. ¿Hay algo más ergonómico que una buena pistola? Como no es nuestra intención hablar de ellas dejaremos la pregunta en el aire. El caso es que el joystick se adapta perfectamente a nuestra mano y eso ya es de por sí un punto. Sin embargo y en contra de lo que pudiera parecer el botón de fuego no se encuentra situado en el lugar en el que siempre se coloca el dedo anular cuando asimos un objeto de semejante forma. Es decir, el botón de fuego queda situado en la parte posterior del joystick, lugar que es ocupado por nuestro dedo pulgar. Esto en cierta forma puede dar lugar al principio a una serie de pequeñas confusiones debidas, por supuesto, a la falta de costumbre y al tener que utilizar generalmente el botón de fuego con el dedo pulgar de la mano izquierda. De todas formas y como ya he recalcado al poco de haber realizado la toma de contacto se produce el flechazo. Y es que Magnum se comporta con la mayor correción en todo momento. La respuesta a nuestros movimientos es rápida y segura y los posibles errores de palanca quedan descartados desde el principio.

El sistema utilizado por el joystick es el de microswitches. Por otro lado Magnum es un joystick ideal tanto para zurdos como para diestros si bien será necesario usar con él en cualquier caso, ambas manos, una encargada del fuego y la otra de la palanca de dirección.

Por último los fabricantes han tenido en cuenta un problema que se ha dado más de una vez: la longitud del cable. Esta es en Magnum algo superior a la utilizada en muchos otros joysticks.

Impresión general buena debido en gran parte a la ausencia de errores de control.





EDITOR

Un editor no es propiamente un Tratamiento de Textos, pero sí permite introducir de forma análoga a éste una serie de datos, textos, que serán posteriormente almacenados en un fichero. El sistema operativo CP/M con que cuenta nuestro Amstrad, dispone entre otros, de un programa editor de textos, es el transitorio ED.COM.

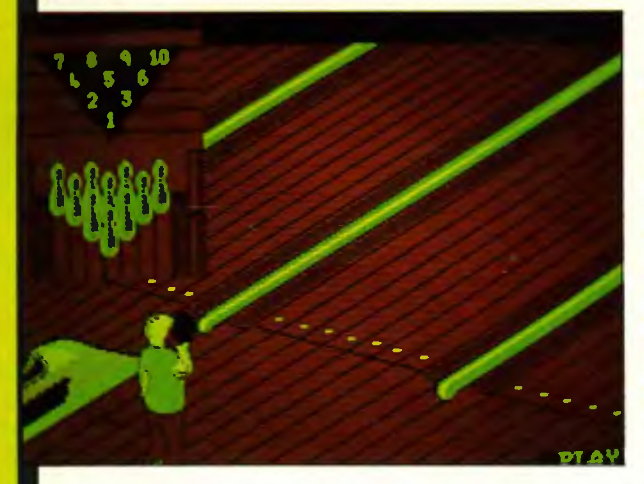
En este número os incluímos un editor con el que tendréis la posibilidad de crear de forma rápida y sencilla pequeños ficheros. Nos conformamos con que os sea un poco útil..

```
100 OPTION RUN;REM *IMPEDIR QUE UN PROGRAMA DE BASIC PUEDA SER INTERRUMPIDO O SU
SPENDIDO*
110 DEF FNlocate$(X,Y)=CHR$(27)+"Y"+CHR$(32+Y)+CHR$(32+X)
120 CLS$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
130 PRINT FNlocate$(10,2)
140 PRINT CLS$
150 PRINT:PRINT"ESTOS SON LOS FICHEROS QUE CONTIENEN SU DISCO DE TRABAJO ";DIR
160 PRINT FNlocate$(20,10)
170 INPUT "NOMBRE DEL FICHERO A CREAR ";NR$
180 INPUT "MAXIMA LONGITUD DE CADA LINEA ";LON
190 PRINT CLS$
200 OPEN "R",1,NR$
210 FIELD 1,LON AS L$
220 X=1;Y=1;PRINT FNlocate$(X,Y)
230 PRINT CHR$(134);STRING$(87,138);CHR$(140)
240 PRINT CHR$(133);"           I N T R O D U C I R    L I N E A S    D E L
 F I C H E R O ";SPC(103);CHR$(133)
250 PRINT CHR$(133);"                    > Programa realizado por ~~~~~~ Jose Luis ReF
er ~~~~~~>       ";SPC(103);CHR$(133)
260 PRINT CHR$(131);STRING$(87,138);CHR$(137)
270 PRINT:PRINT" L I N E A                            T E X T O  Para salir escribir (R)
 mayuscula + (RETURN)"
280 PRINT:PRINT"      1     .     2     .     3     .     4     .     5     .     6
      7       8  '  "
290 PRINT STRING$(88,154)
300 PRINT CHR$(27);"X";CHR$(43);CHR$(30);CHR$(49);CHR$(125);
310 WHILE T$<>"R";REM ** CONDICION ESCRIBIR "R" PARA ABANDONAR EL FICHERO DE TEX
TO **
320 C=C+1
330 PRINT C;". ";:LINE INPUT "",T$
340 IF LEN(T$)>LON THEN PRINT"LINEA DEMASIADO LARGA";GOTO 320
350 LSET L$=T$
360 PUT 1,C
370 WEND
380 PRINT "GRABACION Y CIERRE DEL FICHERO *** ";NR$;" ***"
390 CLOSE
400 PRINT CHR$(27)+"y"
410 END
```

DRO SOFT

JUEGOS PC

STRIKE



HE AQUI OTRO DE LOS GRANDES JUEGOS PARA ORDENADOR. JUGAR BIEN A LOS BOLOS ES TAN DIFICIL COMO APASIONANTE. SI NO TIENES UNA BOLERA CERCA DE TU DOMICILIO ESTA PUEDE SER TU SOLUCION.

Más o menos todos sabemos ya cómo funciona el tema de los bolos, así pues no hará falta muchas aclaraciones al respecto.

STRIKE es un juego, una simulación para ser más exactos, y como tal conserva todas las reglas reales del juego.

El objetivo es bien sencillo, o sea, tendrás que derribar los diez bolos que hay al final de la pista, con una sola bola. Bueno, lo de una sola bola es el objetivo primordial pero si no consigues derribarlos a la primera tampoco pasa nada pues puedes intentarlo una segunda vez con otra bola.

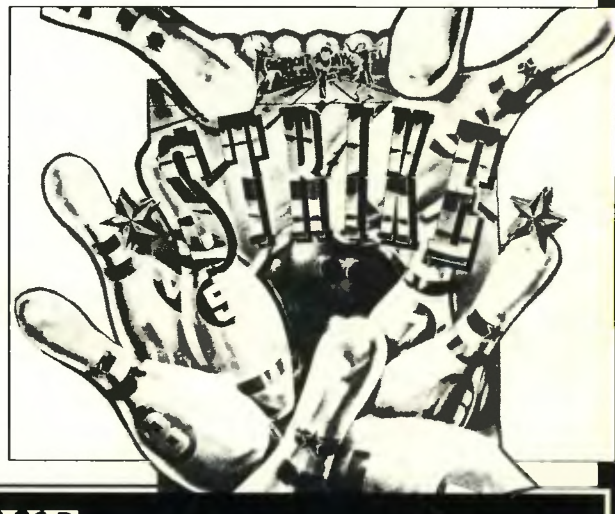
El juego consiste en lo siguiente. Cada competición consta de tres juegos. Cada juego consta a su vez de 10 jugadas con diez bolos a derribar en cada una.

En cada jugada todos los jugadores tienen derecho a dos bolas o lanzamientos, como prefirais, a no ser que con la primera bola se derriben todos los bolos. Si esto ocurriese el jugador habría conseguido un **strike**, o sea, un **pleno** y pasaría a la siguiente jugada automáticamente. Por otro lado si consiguiese derribar todos los bolos en el segundo y último lanzamiento habría conseguido un **spare**, o sea, un **semi pleno**. Si el jugador no consiguiese tirar todos los bolos con los dos lanzamientos reglamentarios la puntuación se limitaría a la suma de los bolos derribados. Si por el contrario consiguiese un pleno sumaría 10 puntos más los correspondientes a la suma de los dos siguientes tiros. Si hiciera un semi pleno sumaría 10 puntos más el resultado del siguiente tiro.

STRIKE es un juego con unos gráficos bien hechos, un movimiento normal y un nivel de



adicción bastante elevado. El control del juego es sencillo pero sólo puede ser llevado a cabo mediante el teclado.

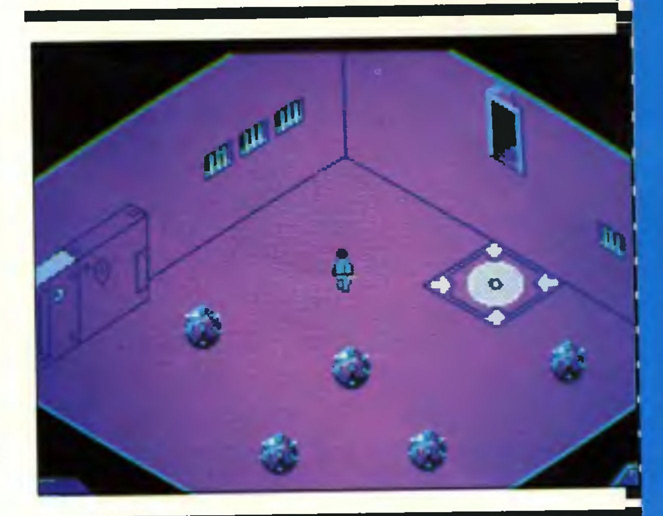


STRIKE

MISSION

PC

PROEIN



En el número anterior comentamos este mismo juego para la versión CPC. La presente, sin perder ni un punto mantiene todas las buenas características y por encima de todo el interés.

Mission es un juego de los que agradan con bastante facilidad, más que nada por la aparente sensación de dominio que nos inspira desde el principio. Se puede jugar, te deja jugar y su control es sencillo.

El argumento del juego es el siguiente: Malox, un malvado personaje, ha robado la fórmula de la bomba Megatron y quiere venderla a una potencia extranjera. Tu misión será evitarlo. Deberás buscar a Malox por entre las 80 pantallas de que consta el juego y mandarlo a mejor vida. Así de claro.

Para defenderte de la gran cantidad de enemigos con los que te vas a encontrar encontrarás repartidos por las pantallas varios objetos, principalmente unos cascos y uniformes. Tanto los unos como los otros se encuentran numerados del uno al cinco, cuanto mayor sea el número del casco o del uniforme que encuentres mayor será tu potencia defensiva.

Por nuestra parte y con el fin de que puedas jugar con un poco más de posibilidades, hemos preparado un estupendo cargador de fuerza. Tecléalo.

CARGADOR DE FUERZA MISSION PC

```
10 REM Cargador de fuerza para el « Mission » version PC
20 REM por Jordi Mas (Barcelona)
30 DEF SEG=&H6000:CLEAR:CLS:P=0
40 INPUT "Fuerza (de 0 a 65535 ) ";Q
50 CLS:IF Q=0 OR Q>65535! THEN 40
60 PRINT "Introduce en la unidad actual el disco del « Mission » y pulsa enter"
70 WHILE INKEY$="":WEND
80 R=0:RESTORE:FOR F=0 TO 71:R=R+A:READ A:POKE 256+F,A:NEXT F
85 IF R<>7581 AND R<>7828 THEN CLS:PRINT "Error en lineas datas !":PRINT:STOP
90 DATA 85,30,6,140,200,142,216,142,192,142,216,180,25,205,33
100 DATA 136,194,176,1,187,0,2,181,8,177,7,182,0,180,2
110 DATA 205,19,114,33,184,255,255,163,53,3,180,25,205,33,136
120 DATA 194,176,1,187,0,2,181,8,177,7,182,0,180,3,205
130 DATA 19,114,4,7,31,93,203,163,80,0,114,247
140 S=INT (Q/256):D=INT (Q-(256*S)):POKE 291,D:POKE 292,S
150 CLS:POKE 81,0:H=256:CALL H:E=PEEK (81):P=P+1:IF P<5 AND E<>0 THEN 80
160 IF E=128 THEN PRINT "ERROR: Compuerta de la unidad abierta":GOTO 200
170 IF E=3 THEN PRINT "ERROR: Disco con protección contra escritura":GOTO 200
180 IF E<>0 THEN PRINT "ERROR: Error en acceso a disco":GOTO 200
190 IF E=0 THEN PRINT "El nuevo valor de la fueza ha sido instalado en el disco"
195 IF E=0 THEN PRINT "vuelve al DOS y llama al programa « Mission » "
200 PRINT:END
```

¿Has tenido alguna vez problemas de espacio con tus discos?



F372

¿POR QUE NO DAR MAS CAPACIDAD A LOS DISCOS CONVENCIONALES?

En un disco de 360K realmente sólo podemos disponer de 354K lo cual a veces puede llegar hasta jugarnos una mala pasada. Posiblemente más de una vez nos hemos visto obligados a malgastar otro disco por unos pocos K's. Pues bien, el programa que nos ocupa hoy se encarga de proporcionarnos 18K más, es decir, en vez de tener 354K libres en cada disco tendremos 372K.

El método que utiliza este programa es muy sencillo, formatea las pistas 40 y 41 por las dos caras, que normalmente no se usan. Acto seguido indica en la boot, que se encuentra en el primer sector del disco, el número total de sectores existentes que pasa de ser de 720 a 756.

Este tipo de formato sólamente es reconocido por la versión del DOS 3.20 y versiones superiores.

Para introducir el listado podemos usar el GWbasic o similar. Después de teclearlo sólo tendremos que ejecutarlo ya que el mismo programa se encarga de generar otro fichero en disco cuyo nombre será F372.COM y que ocupará 501 bytes.

Otra característica de este programa es que no borra el disco, es decir, que si tenemos algún programa en un disco y ejecutamos el F372, este no borrará ningún dato del disco.

Por último es aconsejable que cuando formateemos un disco con el F372 pongamos una etiqueta con el nombre de FORMAT372 o algo similar para poder distinguir los discos de 354K y los de372K.

FORMAT372 es un programa que puede solucionar muchos problemas. Tecléalo y pruébalo. Solamente entonces serás capaz de discernir sobre la utilidad real de este pequeño programa.



Jordi Mas

PC

FORMAT372

```
10 '
20 '
30 '
40 '                    Programmed by Jordi Mas (Barcelona)
50 '
60 '
70 '
80 '
90  OPEN "F372.COM" FOR OUTPUT AS#2
100 C=10:L=260:RESTORE:CLS
110 FOR G=0 TO 24:READ A$,W:D=0:I$="":FOR F=1 TO LEN (A$) STEP 3
120 A=0:N=1:P=F:B=16:GOSUB 130:GOTO 180
130 C$=MID$ (A$,P,1):IF C$=" " THEN P=P+1:C$=MID$ (A$,P,1)
140 IF ASC (C$)<48 OR ASC (C$)<58 THEN A=A+(B*VAL (C$)^N):RETURN
150 IF ASC(C$)<71 THEN A=A+(((ASC (C$)-55)^N)*B)
160 IF ASC(C$)>96 THEN A=A+(((ASC (C$)-87)^N)*B)
170 RETURN
180 N=1:B=1:P=P+1:GOSUB 130
190 I$=I$+CHR$(A):D=D+A:LOCATE 1,1
200 NEXT F:IF D<>(W-C) THEN PRINT "ERROR EN LINEA";L;"REVISA EL LISTADO":STOP
210 PRINT "LINEA ";L;" CORRECTA":PRINT #2,I$;:L=L+10:C=C+1:NEXT G:CLOSE#2:CLS
220 PRINT:PRINT "TODAS LAS LINEAS CORRECTAS PUEDES SALIR AL DOS Y EJECUTAR ";
230 PRINT "EL PROGRAMA F372":PRINT
240 END
250 REM                    No cambies los numeros de linea !
260 DATA "E9 CD 01 90 D0 2F 2C 2D 2A 2B 28 E9 E4 E6 09 B5 B1 07 B1 4F ", 2383
270 DATA "6E 1D AE 25 C4 AB 20 DF A7 2F C2 A7 2A F5 A3 22 5B 9B 62 59 ", 2475
280 DATA "A0 7B ED 72 06 CE CE CD 29 93 93 52 FD 86 36 0D 88 3F 81 44 ", 2536
290 DATA "A7 4A A4 46 82 83 80 81 7E 7F 7C 7D 7A 7B 78 79 76 77 74 75 ", 2464
300 DATA "C8 73 72 C5 67 A2 4D D9 6B A6 49 F9 F6 F7 F4 F5 D2 6A D5 49 ", 3378
310 DATA "E8 5F EE 5D B2 C4 A7 ED 53 9A 47 BD 90 AC C0 C1 FE 46 F9 65 ", 3323
320 DATA "FC 4A FA 49 AE CC BB F1 47 BE 53 A9 90 C0 AC AD 8A 32 8D 10 ", 2962
330 DATA "80 37 86 35 DA 44 CF 85 2B E2 3F C5 B0 D4 B8 B9 96 2E 91 0C ", 2652
340 DATA "94 22 92 21 F6 7C E3 A9 1F D6 0B F1 90 E8 84 85 82 83 80 81 ", 2801
350 DATA "BA 0F C1 1E 9A 9B 98 B1 06 07 BE 05 02 BA 01 01 45 FE FE 31 ", 2105
360 DATA "DE 12 91 07 67 66 65 64 63 4A 05 F2 4C FD EE 7C 7B 7A 53 EF ", 2496
370 DATA "E7 5B 74 E6 5C E1 E2 6B 99 DE 54 D9 9C 9F 93 AD 21 6E D5 D4 ", 3218
380 DATA "69 D2 D1 69 CE CE 76 CC C8 07 EF 72 07 C4 97 07 CE C8 CC CA ", 3118
390 DATA "F9 8D 8A 8E 97 9A FB C1 97 FC DA C6 D7 DB 91 FD CE DD 8D 84 ", 3793
400 DATA "E9 CB DB CB C2 CA CA CA C2 8B AC AA B2 B3 B0 B1 B6 B7 B4 B5 ", 3793
410 DATA "BA BB B8 B9 BE BF BC BD A2 A3 A0 A1 A6 A7 A4 A5 AA AB A8 A9 ", 3511
420 DATA "AE AF A1 A0 72 74 34 12 0F 08 16 1C 02 15 10 54 06 1C 51 14 ", 1327
430 DATA "06 1D 0E 03 4B 0F 07 48 0B 07 45 11 0D 0B 05 01 3B 7E 1C 66 ", 697
440 DATA "7B 23 79 28 22 3A 26 35 73 37 3F 24 2A 3C 40 46 46 40 6D 48 ", 1350
450 DATA "47 46 45 44 06 30 33 2F 4D 1E 58 52 1B 5E 50 4B 54 59 38 3E ", 1303
460 DATA "17 78 7E 62 6B 67 60 6D 78 2A 29 28 27 26 25 24 65 4B 4F 00 ", 1460
470 DATA "7B 7B 3D 6C 69 75 7A 7D 64 79 18 1E 37 12 11 10 0F 0E 0D 0C ", 1350
480 DATA "0B 0A 09 08 07 06 05 04 EB 73 FF 4B 09 BA A0 02 CD 21 B4 00 ", 1547
490 DATA "CD 13 CD 20 BD 03 01 B9 C0 01 8B 46 00 F7 D0 33 C1 89 46 00 ", 2180
500 DATA "CC 45 49 75 F1 BA 50 01 52 C3 50 01 52 C3 00 00 00 00 00 00 ", 1640
```

* Listado en Basic

DANGER STREET

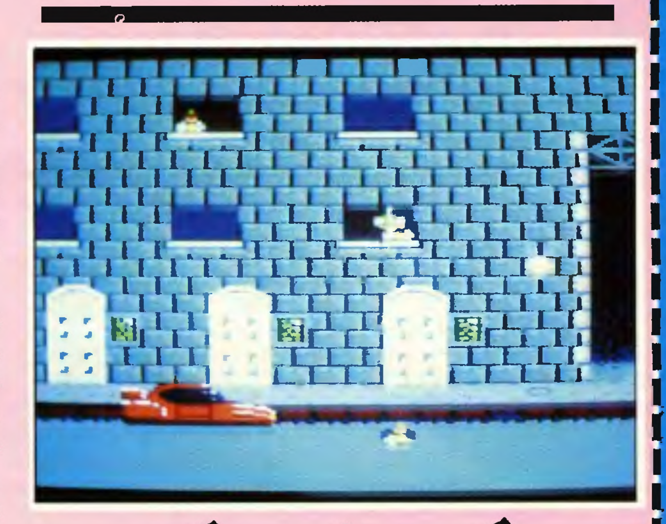
CHIP

Danger Street es una copia de Prohibition pero no por ello el juego carece de interés.

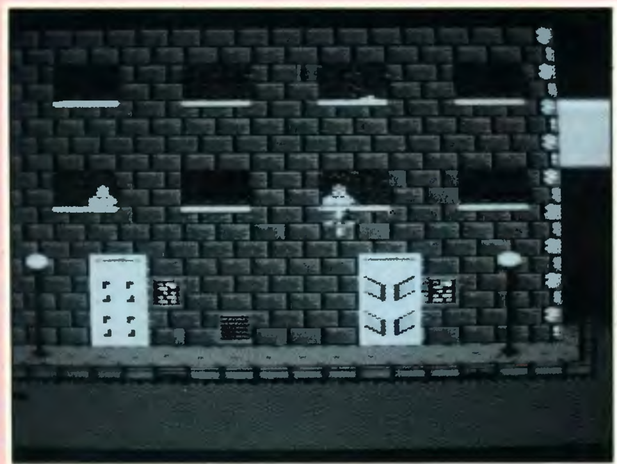
Aunque nos pese decirlo, Danger Street es un juego que ha pretendido aprovechar, absorver, o al menos, desviar, parte de la fama que en su día alcanzó Prohibition. No hay duda de que tanto el argumento como el tipo de juego es idéntico. Sin embargo, Danger Street ha perdido puntos en uno de los detalles que más se agradecen a la hora de jugar, el de los gráficos. No tienen comparación con los de Prohibition pero a cambio ofrecen mucho más colorido.

Nuestra misión es aniquilar a todos los mafiosos que nos disparan desde las ventanas de los edificios, desde los coches e incluso desde las alcantarillas. Los primeros niveles son, ciertamente, fáciles de superar con un poco de rapidez y reflejos. Ahora..., cuando llegamos al cuarto o quinto, el tema se pone peliagudo. Cada vez aparecen más gansters y cada vez son más rápidos. También se esconden cosa que no ocurría en los primeros niveles. Suponemos que para diferenciar en cierta forma este juego del que nosotros denominamos original (Prohibition). Cada vez que superamos un nivel, aparece un trozo de pantalla que unido a los que consigamos después, al pasar a niveles superiores, formarán una bonita estampa de nuestro aguerrido protagonista. Pero bueno, nada del otro mundo.

El nivel de dificultad es sensiblemente más bajo que el de Prohibition lo cual, casi, casi se agradece, porque también es frustrante no poder pasar del primer nivel ¿no?







El sonido del juego la verdad es que no dice mucho, por no decir que nada. Lo único que mete ruido es el petardeo de los disparos y no son precisamente los mejores que hemos escuchado.

Danger Street es un juego, precindiendo ya de comparaciones, entretenido y adictivo, ¿por qué no? Se puede jugar, te deja jugar y te divierte...y después de todo eso es lo único que cuenta ¿no es así?

Recomendado a los amantes del... "gatillo".

DANGER STREET

CARTAS AL DIRECTOR

SUGERENCIAS, OPINIONES, QUEJAS,...

¿Quieres hacernos o hacerles alguna sugerencia?, ¿quieres expresar alguna opinión o comentar algún hecho curioso relacionado con este mundillo?, ¿has sido alguna vez víctima de algún timo o bodrio del soft y quieres contárnoslo?



SI ES ASI NO TE LO PIENSES Y ESCRIBENOS

Estimados amigos de A.A.:
En los primeros números de vuestra revista vi la idea de un apartado en el que nosotros, los lectores, juzgáramos aquellos juegos que por mala calidad debían estar fichados o tirados "AL CUBO DE LA BASURA", por lo que he visto todavía no habéis empezado este apartado, por lo que me he decidido a hacerlo yo criticando primeramente a los juegos realizados por la casa Martech. Empecemos por partes y vayámonos concretamente al Uchi Mata.
-Para empezar, en la campaña de este juego pone textualmente:"Es el más avanzado y completo de los simuladores de artes marciales existentes". Estoy de acuerdo en que las diferentes posturas están logradas, pero el contínuo parpadeo de los judokas hace que el juego pierda toda la emoción. Al menos si dicen que es el más avanzado y completo podían también haberse esforzado un poco más en los gráficos que son a mi juicio bastante simplones. En resumen al cubo de la basura.
Sigamos con el juego Cosmic Shock Absorber, que desde luego es peor que el anterior:
- Al igual que antes, en la publicidad de este juego pone: "Es con toda seguridad el juego más divertido y emocionante que puedas comprarte". ¿Cuanta gente inocente habrá caído en esta trampa?, creo que mucha y ahora mismo se estarán arrepintiendo de haberlo comprado y es que este juego no tiene ni pies ni cabeza. He estado en frente de la pantalla de mi Amstrad durante horas y horas para ver si podía sacar algo positivo de él, pero todo ha sido en vano, no es nada divertido y mucho menos emocionante. Otro juego que va al cubo de la basura.
Para terminar cojeremos el Catch 23.
-De éste es obligatorio decir que los gráficos son malísimos, ahh...¿pero son gráficos? yo creía que eran rallas; pues no, son gráficos y la verdad es que sí que parecen rayas o peor. En este juego con esfuerzo puedes pasar el rato pero no mucho ya que el aburrimiento se apodera de ti. Total al final a la basura.
Bueno ya he acabado, no sé si me he pasado o no, eso os lo dejo a vuestro juicio. Espero que Erbe no tome represalias contra mi.
Sin más...

JUAN GREGORIO
ALTEA (ALICANTE)

Estimados amigos de A.A., necesito que alguien me eche una mano en Billy la Banlieue.
-¿Cómo se pasa por debajo de las escaleras?
-¿Cómo se pasa al navajero?
-¿Para que vale la tarjeta de crédito?

Gracias.
BARBAROJA.

— — — — — — —

Muy Sres,. míos:
Hace algún tiempo me compré el juego HEAD OVER HEELS de Ocean para el 464.
Y mi problema está en que sólo he conseguido encontrar 4 de las 5 coronas de que consta el juego, la quinta no la veo.
¿PODRIAN DECIRME DONDE SE ENCUENTRA LA QUINTA CORONA?

Agradeciéndoles su interés,
IGNACIO BERTRAND.
JACA-HUESCA

— — — — — — —

.... Tengo una duda:
-¿Cómo se pasa de pirámide en el juego El Enigma de Aceps?

DAVID CAMPOY
LORCA-MURCIA

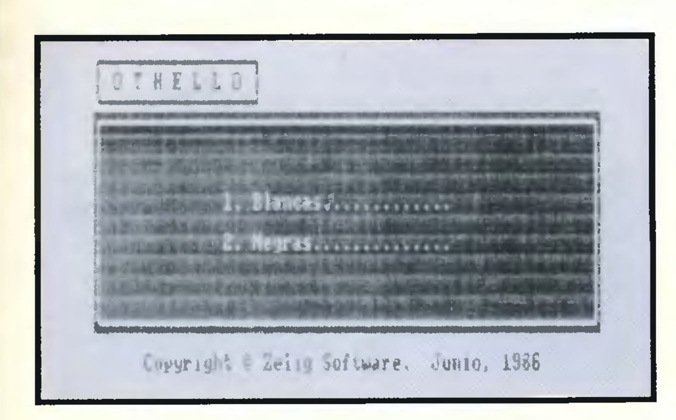
— — — — — — —

Barbaroja, Ignacio, David y nosotros esperamos vuestra ayuda. Las respuestas que recibamos serán publicadas en el próximo número en esta misma sección
Gracias a todos.

A.A.

OTHELLO

PCW
PCW
PCW
PCW





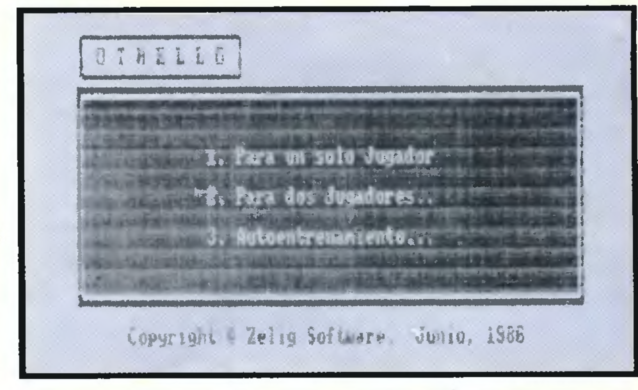
El Othello es un juego del pasado que nos llegó de Oriente. Está basado en unas sencillas reglas ya que su dinámica consiste simplemente en conseguir el máximo número de fichas del mismo color. Encerrando una o varias fichas del oponente -horizontal, transversal o verticalmente- entre dos de las nuestras, éstas cambian de color a nuestro favor.
Othello ha sido dotado de la capacidad de aprender las jugadas realizadas. En cierto modo nuestro ordenador se convierte en un jugador inteligente.

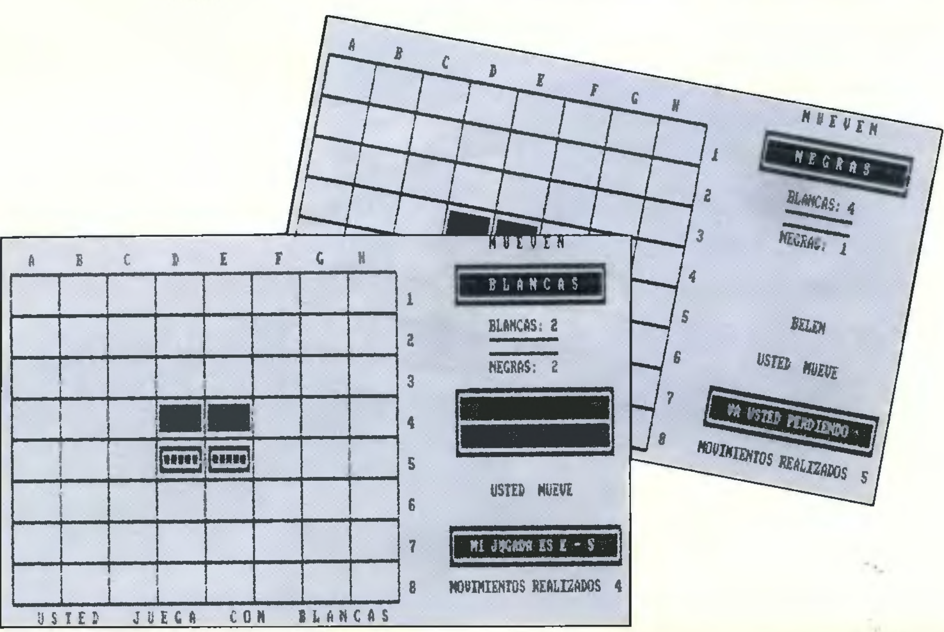
COMANDOS O INSTRUCCIONES

En las pantallas 2 y 3 la tecla SAL le permite volver a la pantalla 1.
La tecla "P" le indica a la máquina que pasamos, que no podemos realizar ninguna jugada, el ordenador lo comprobará.
La tecla "Z" interrumpe la partida y vuelve a la pantalla principal.
Dispone el programa de tres opciones: un solo jugador, dos jugadores y auto-entrenamiento, siendo bastante específicas cada una de ellas.

Othello es un juego de habilidad mental ya que requiere meditar un poco para no tener un final desastroso. También precisa de cierta agudeza visual ya que las jugadas pueden ser transversales, horizontales, verticales o diagonales. Al comienzo se le puede ganar fácilmente al Othello, pero a medida que se van jugando partidas, éstas van siendo memorizadas, así estos mismos datos lucharán contra nosotros.
Las mejores posiciones siempre son las líneas superiores, claro está, partiendo del centro del tablero ya que se domina la situación, esto se observa mejor durante el juego.

Othelo es un programa creado por Zelig Software.





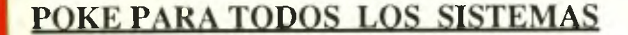
GOODY

OPERA SOFT

POKES Y TRUCOS

Jugar con Goody es divertido. "Quemarse" con Goody intentando llegar al final no lo es tanto. Para ello, para que no te "abrases" de impaciencia y puedas ver algo más, aquí tienes la forma de conseguir de una manera sencilla vidas infinitas. Así mismo, te damos unas cuantas pistas que te van a venir muy bien.





POKE PARA TODOS LOS SISTEMAS

Para introducir los pokes basta con apretar "GODY", o sea, las teclas "G", "O", "D" e "Y", simultáneamente durante la demo del juego. Para quitar el poke en cualquier momento del juego será suficiente con pulsar la tecla "K".

DONDE COLOCAR LAS HERRAMIENTAS



Compra 1ª: Soplete en cloaca anexa a la casa de Goody, bajando a la izquierda.

Compra 2ª: Alicate, destornillador, llave y martillo o llave fija y broca.
- Alicate en pantalla de entrada al banco.
- Destornillador en primer biombo dentro del banco.
- Martillo, broca o llave fija en 2º biombo dentro del banco para equivocarse e ir a la carcel.
- llave en cárcel.

Compra 3ª: Llave fija, broca y martillo y detonador (lo que queda).
- Si vas por cloacas, dejar la broca en la entrada al banco por las cloacas.
- En el 2º biombo, dentro del banco (en el que antes te equivocastes adrede), dejar el detonador.
- En el siguiente biombo, dentro del banco, dejar la llave fija.
- Por último, en el siguiente biombo, dejar el martillo.

••••••••••••••••••

GOODY

SERMA

ALBUM DE PLATINO

Esta vez SERMA no se ha conformado con presentar cuatro juegos en una cassette. Album de Platino esta compuesto por un total de seis cassettes, cada una con un juego diferente, que son entregadas en un atractivo y gigantesco estuche.

ALBUM DE PLATINO es un Pack que contiene nada más ni nada menos que seis atractivos juegos con temas que van desde el automovilismo hasta el billar pasando por simulaciones de bicicross, juegos de plataforma y arcade de marcianos.

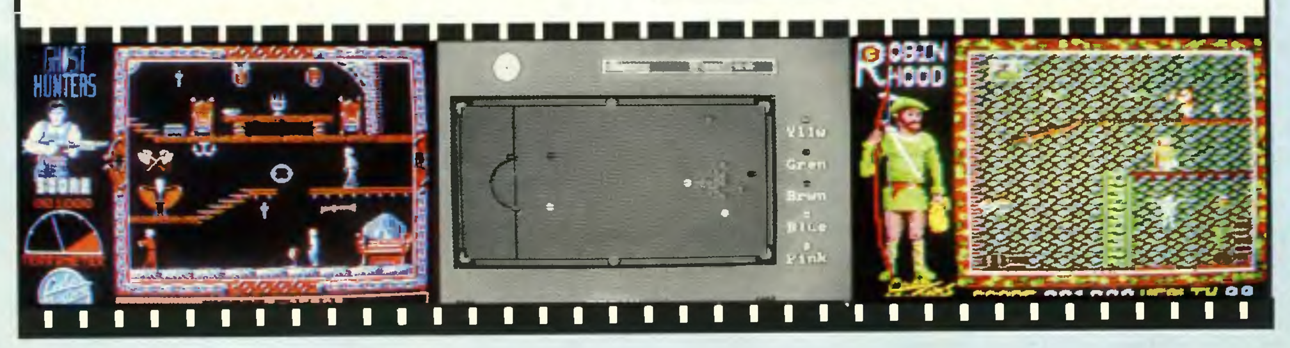
Los seis juegos en cuestión son GRAND PRIX, BMX SIMULATOR, PROFESSIONAL SNOOKER, TERRA COGNITA (comentado anteriormente por nuestra revista), GHOST HUNTER y SUPER ROBIN HOOD.

En cuanto a los argumentos como ya hemos dicho son tan variados que hay para todos los gustos. **Grand Prix** te pone a los mandos de un bólido en una loca carrera a través de 14 circuitos diseñados para ofrecer el mayor tipo de complicaciones. Grand Prix tiene sonidos digitalizados. **BMX Simulator** es un simulador de bicicleta deportiva. Jugando a vista de pájaro tendrás que sortear diferentes obstáculos. Además cuentas con opción de Replay y cámara lenta. **Super Robin Hood** es un juego clásico de plataforma en el que tu misión será entrar en el castillo de Notthingham y rescatar a tu amada Mariam. **Terra Cognita** da un giro de 90 grados y nos traslada a un peligroso escenario en el que tendremos que combatir con oleadas de marcianos y alienígenas. Por el camino conseguiremos todo lo suficiente para poder llegar al final, cien pantallas más allá. **Professional Snooker** es una buena simulación de billar con un montón de posibilidades. Y ya por último, **Ghost Hunter** te introduce de nuevo en una plataforma. Tu misión será entrar en la mansión de la Pesadilla y rescatar a tu hermano.

Excelente relación calidad-precio.





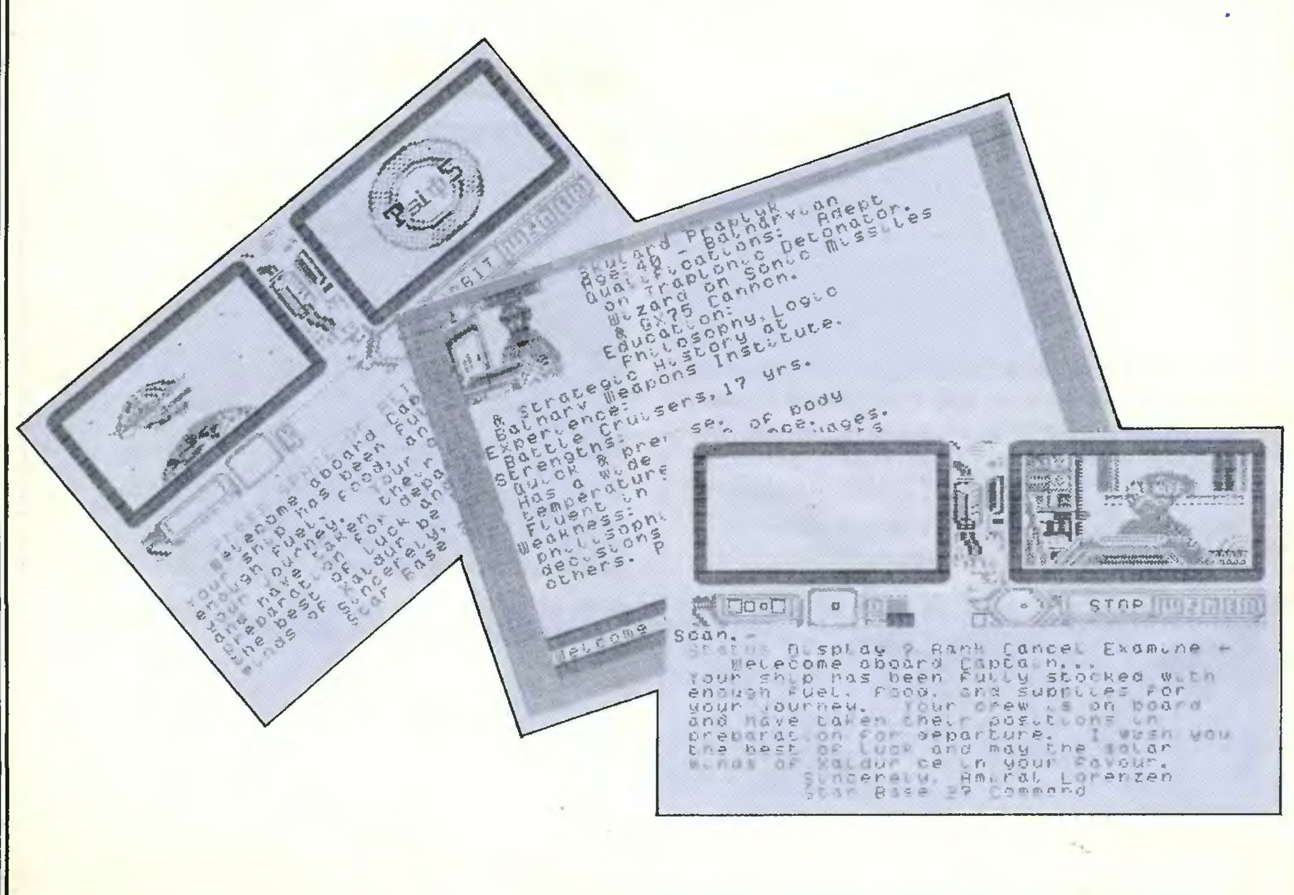


PSI 5 Trading Company

ACCOLADE

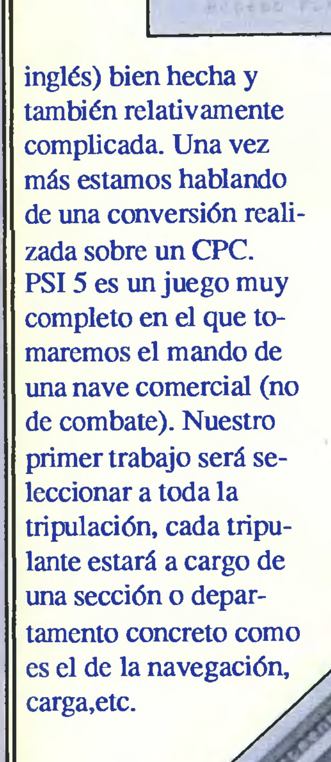


El mayor defecto de todas las casas, o de las pocas casas, que en mayor o menor medida programan juegos para PCW es su increíble y desaforada manía de hacer casi exclusivamente aventuras conversacionales o juegos de estrategia. Que nosotros recordemos solamente tres de los muchos grandes juegos de arcade para CPC se encuentran adaptados al PCW: Batman, Head Over Heels y Bob Winner. El arcade de calidad parece estarle prohibido a los austeros PCW. ¿El motivo? Seguramente la dificultad que entraña de por sí la programación. Aparte de que también existe una menor dificultad en la realización de juegos conversacionales en los que todo se limita a unos gráficos estáticos y a texto. En el caso de los programas de simulación ocurre algo parecido. Tales programas pueden prescindir perfectamente de gráficos demasiado trabajados y del movimiento característico de cualquier arcade. PSI 5 Trading Company es toda una aventura espacial (no conversacional pero si con amplias explicaciones y numerosos menús en



PCW

PSI 5 TRADING COMPANY



inglés) bien hecha y también relativamente complicada. Una vez más estamos hablando de una conversión realizada sobre un CPC.
PSI 5 es un juego muy completo en el que tomaremos el mando de una nave comercial (no de combate). Nuestro primer trabajo será seleccionar a toda la tripulación, cada tripulante estará a cargo de una sección o departamento concreto como es el de la navegación, carga,etc.

Una vez elegidos todos los candidatos para las respectivas secciones estaremos en disposición de comenzar a "trapichear" en todas las estaciones espaciales que encontremos en nuestra ruta plagada de peligros, de piratas y demás.
Para jugar con todas las garantías es absolutamente necesario el manual del programa y al menos un mínimo conocimiento del inglés.

YOGI BEAR

El Oso Yogi viene a sumarse a la ya de por si larga lista de series de dibujos animados adaptadas al ordenador.

Es cierto. No podemos olvidar a personajes como Popeye, Los Picapiedra, Scooby Doo, Correcaminos, etc. y tampoco a los que han aparecido recientemente o están a punto de hacerlo: Inspector Gagdet, Garfield... Todos son "cartoons" del más puro y tradicional estilo (al menos si exceptuamos a los dos últimos) y como es de esperar la mayoría proceden de las gigantescas industrias americanas del celuloide.

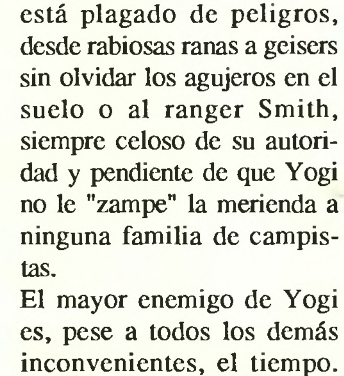


Sin embargo mucho nos tememos que el ordenador no los haya tratado todo lo bien que debiera. No es necesario recordar la falta de monstruosas semejanzas o parecidos entre algunas de las versiones comentadas y su original. Tan sólo Scooby Doo ha sido capaz de superar con creces todas las expectativas.

Respecto al Oso Yogi, cuya autoría queda atribuida a Piranha (al igual que Popeye), podemos asegurar que al menos conserva su apariencia y no nos lo han cambiado por el Yeti o algo parecido. ¡No!, es el Oso Yogi con toda seguridad.

¡¡¡¡¡.....!!!!!

¿Qué es lo que le ha pasado a nuestro amigo? Resulta que Yogi ha perdido a su pequeño pero fiel amigo Boo-Boo y se ha propuesto encontrarlo. Ni corto ni perezoso (aunque todos sabemos que Yogi aparte de ser un tragón es un poco vago) pone manos a la obra y comienza su búsqueda por el parque de Jellystone. El problema es que el parque es ya de por si un gran desafío para cualquier oso,



está plagado de peligros, desde rabiosas ranas a geisers sin olvidar los agujeros en el suelo o al ranger Smith, siempre celoso de su autoridad y pendiente de que Yogi no le "zampe" la merienda a ninguna familia de campistas.

El mayor enemigo de Yogi es, pese a todos los demás inconvenientes, el tiempo. Nuestro oso ha de encontrar a Boo-Boo antes del invierno, o sea, antes de que llegue la época de invernar.

Si tenemos en cuenta que comenzamos a jugar en Enero y que los días pasan volando llegaremos a la conclusión de que el tiempo es oro.

Hablando de detalles curiosos o de situaciones más o menos cómicas, nuestro gracioso amigo no se queda atrás. Una se produce cuando mueves el joystick hacia arriba y aprietas fuego, Yogi se camufla de tal forma que acaba pareciendo un arbolito. Si mueves el joystick hacia abajo y aprietas fuego Yogi esconderá su cabeza entre los hombros durante el tiempo que desees.



EL OSO YOGI

PIRANHA



En cuanto a los indicadores todo está claro. De izquierda a derecha tenemos el indicador de energía (Yogi), el panel de sorpresas, el indicador de vidas, el indicador de la distancia que queda hasta Boo-Boo (nº de pantallas) y por último la fecha actual.

YOGI BEAR es un juego, en principio, algo frustrante, más que nada debido a la imposibilidad, muchas veces, de conseguir salir airoso de determinadas situaciones. Pero también es cierto que todavía hay que jugar mucho con él.

Los gráficos responden con bastante fidelidad al original televisivo y están dotados de un bonito colorido.

CARGADOR VERSION ORIGINAL DISCO

```
1 '*************************************************************************
2 '****                                                                 ****
3 '****                    Vidas infinitas para YOGUI                   ****
4 '****                                                                 ****
5 '****                      ANDONI  ETXEBARRIA                         ****
6 '****                                                                 ****
7 '****                        AMSTRAD ACCION                           ****
8 '****                                                                 ****
9 '*************************************************************************
10 M=&AF00
20 READ A$:IF A$="JA" THEN 50
30 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 20
40 DATA 59,4F,47,49,6,4,21,0,AF,11,0,1,D5,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,21,1D,AF,22,51,1,
C3,0,1,AF,32,F7,82,C3,8B,97,JA          (82F7,0)
50 BORDER 0:INK 0,0:MODE 1
60 LOCATE 10,10:PRINT"Vidas infinitas para"
70 LOCATE 17,15:PEN 3:PRINT"YOGUI"
80 LOCATE 1,25:PEN 1:PRINT"Inserta DISCO original y pulsa una tecla"
90 CALL &BB18:CALL &AF04
```

TRUCOS Y POKES

WONDER BOY

A veces la gran distancia existente entre algunas de las nubes nos impide poder seguir jugando y nos detiene de una forma permamente. Sin embargo hay un remedio para evitar esto. El truco consiste en apretar la barra espaciadora mientras nuestro protagonista se halla en movimiento. De esta forma Wonder Boy andará más rápido permitiéndote alcanzar nubes que, de otra manera, sin el uso de la barra espaciadora, te sería imposible.

Ricardo Muñoz Soto
Hospitalet de Llobregat.

INDIANA JONES

Parece ser que hay una forma de conseguir vidas infinitas en el juego Indiana Jones de un modo bastante más sencilla que la que propusimos nosotros en el número anterior. Dos amables lectores nos han dado la solución: Cargar el juego normalmente y en cuanto termine de hacerlo teclear simultáneamente las teclas J-I-M-B-O.

F. Miguél Bellas (La Coruña)
Javi (Barcelona)



COBRA

Al llegar a los 10.000 puntos el juego te da una vida extra. Para aprovechar esto no tienes más que seguir los siguientes pasos: Cuando estés cerca de los 10.000 puntos te acercas a alguna "señorita". Nada más hacer los 10.000 matas a una con lo que tu puntuación volverá a bajar de los 10.000 puntos. De esta forma al matar a un nuevo enemigo tu puntuación volverá a sobrepasar los 10.000 y obtendrás de nuevo otra vida. Cuando nos movamos con nuestra acompañante, Ingrid, podemos utilizar el mismo sistema. ¡Eh! cuidado con el violador nocturno del final.

Iñaki Andonegi (Elgoibar-Mendizabal)

IKARI WARRIORS
CARGADOR

Funciona




```
10 SYMBOL AFTER 256
20 MODE 0:FOR i=0 TO 15:READ x:INK i,x:NEXT:
BORDER 2
30 LOAD "!Ikari1",&C000
40 MEMORY 4799:LOAD "!Ikari2":POKE &6914,0:
POKE &6915,0:POKE &6916,0:PRINT "Por David":
CALL &FFD0
50 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14,26,24,9,12,21,22,19
```

Cargador para disco. Para cinta cambiar los LOAD por LOAD"!"

David Campay (Lorca-Murcia)

Les envio estos pokes y un cargador. Espero que se publiquen ya que los pidieron en el número 4 de Amstrad Acción.

BLAGGER: POKE 32518, nº de vidas.

ANTIRIAD: POKE &5BC3,0 (ANTI-CHOQUE)

KUNG FU MASTER:

POKE &79DF,&CE
POKE &79DE,0 (vidas infinitas)

COMMANDO:

POKE &73B,0
POKE &73C,0
POKE &73D,0 (vidas infinitas)
POKE &4E0F,0 (bombas infinitas)
POKE &1C58,&C9 (juego de noche)

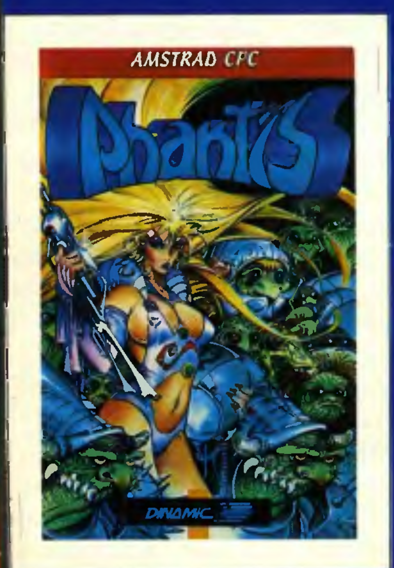
OH MUMMY!
CARGADOR CASSETTE

```
10 MEMORY 24575
20 LOAD"!",24576
30 INPUT "numero de vidas";nv
40 POKE 25898,nv
50 CALL 24576
```

KNIGHT LORE:

POKE &313F,201 (vidas infinitas)
POKE &3D10,201 (tiempo infinito)

A.Z.
Bilbao





PHANTIS

La clave de acceso para la segunda parte es:

84187

Vidas infinitas:

Poke &2C4,5

GOODY PC

La versión del Goody para PC tampoco se libra de nuestras pesquisas. Al igual que todas las versiones del CPC existe una manera sencilla de conseguir vidas infinitas.
Carga el juego en tu PC y cuando te encuentres en la pantalla de presentación (dónde se te indican las teclas de juego) presiona simultaneamente las teclas G - O - D - Y.

Ricardo Muñoz
Hospitalet de Llobregat

Si quereis que vuestros anuncios sean publicados en AMSTRAD ACCION,

CONTACTOS

enviadlos al APTDO. 91 de BILBAO.

Usuario de ordenador Amstrad desea contactar con similares para intercambiar programas en disco para el CPC-6128. Interesados ponerse en contacto con Enrique S. Hilara. C/ Adrian Andrés, 25. 28035 Madrid o llamar de las 21 horas en adelante al tfno. (91) 216 42 52. Mandar vuestras listas. Contestaré.

Cambio cualquier tipo de programa, ya sea juego o utilidad para Amstrad en cinta y disco. Preferiblemente disco, para el CPC-6128 y PCW 8256. Interesados enviar lista a Santiago Bande. C/ Dulcinea, 31. 28020 Madrid o telefonear al (91) 234 89 65.

Vendo Amstrad CPC 6128 F/V en perfecto estado. Regalo joystick y dos cassettes originales. Interesados ponerse en contacto con Roberto Ruiz Baranda. C/ Emilio Arrieta, 3 - 4º A. 48012 Bilbao o llamar al Tfno. (94) 432 32 47.

Quisiera conseguir las instrucciones de Skyfox, Jumpjet y Turbo Sprit. Pago los gastos de envio. Escribir a Carlos Montes Fuentes. C/ Alhelies, 4 - 2º A. 37004 Salamanca o llamar al Tfno. (923) 24 74 99.

Cambio juegos, pokes y utilidades, sólo en disco. Poseo unos 160 juegos, entre ellos: Phantomas II, Misterio en el Nilo, Shadow Skimmer, Zynaps, etc. Interesados llamar al Tfno. (976) 59 28 30 o escribir a Jesús García Llop. C/ San Joaquín, 39 dpdo. 4 G. 50013 Zaragoza.

Atención amstradictos, cambio de 20 a 30 programas por un Spectrum 48k o 128k, o por un Commodore 64, Vic 20 o 19, por un MSX o un ZX 81+16k+color. Cada uno de ellos con cassette, manuales y algún programa a ser posible. También me interesan los portatiles como el Epson HX-20 y los periferìcos para el 464+DDI como el Lapiz óptico, sintetizador de voz o el Multiface Two. Los programas que doy son tanto juegos como utilidades en cinta y disco. Deseo conseguir el Basic Microsoft. También vendo programas y cambio ideas. Sé algo de código máquina. Escribir a Blackbird Soft. C/ Molino, 6 - 2º. 50003 Zaragoza. Contesto a todos. Tfno. (976) 21 42 16.

¿Te gustaria tener las últimas novedades para Amstrad y Spectrum. Si es así contacta con Javier Gracia. Sangenis, 71-73, 10º A. 50010 Zaragoza.

Vendo disquettes de 3" a 550 y 500 ptas. según pedido. Interesados llamar de 19h. a 21h. al teléfono (96) 175 05 53 y preguntar por Michel.

Cambio y vendo programas para Amstrad PCW 8256/8512. Tengo bastantes entre juegos y utilidades. Seriedad y calidad. Enviar lista a: Manuel Serrano. Avda. Monforte de Lemos, 117-2º B. 28029 Madrid. Tfno. (91) 201 70 91. Preguntar por Manolo. Prometo contestar a todos.

Cambio juegos para Amstrad CPC en cinta. Tengo más de 200 y últimas novedades. Si te interesa llama al teléfono (976) 22 16 57 y pregunta por Rubén Pamplona. O escribe a C/ Paseo Teruel, 14 - 7º A. 50004 Zaragoza. Contestación inmediata.

Deseo contactar con usuarios interesados en formar club PCW Madrid, para intercambio de programas, ideas, trucos... Escribir mandando sugerencias a Gregorio E. Marina Moreno. Aptdo. 41021. Madrid 28080. Contestaré todas las cartas que reciba. No os lo penseis y animaros.

Por cambio de ordenador vendo Amstrad 464 f/v. con unidad de disco, Multiface Two (copiador, modificador de programas), lapiz óptico de Ofites, 10 discos llenos de programas (juegos y utilidades) como Discology, formateador de discos a 208k., Amsword y muchos más programas y revistas, libros, etc. Interesados preguntar por Serra llamando al teléfono (93) 215 14 79 a partir de las 21h. También vendo por separado.

Vendo programas para Amstrad PCW 8256/8512. Interesados escribir a Anna Peris Coscolla. C/ Joaquín Olmos, 8 - 8º. Catarroja. Valencia.

Intercambio programas para Amstrad CPC en cinta. Poseo una lista con juegos y utilidades muy ámplia. Todos comerciales y muchas novedades. Interesados dirigirse a Jose J. Valera Carbonell. C/ Perez Miralles, 4 - 4º A. 30003 Murcia o llamar al teléfono (968) 26 08 41. Mandad lista.

Vendo Amstrad 6128 f/v en perfecto estado. Interesados llamar al teléfono (94) 432 32 47 y preguntar por Roberto Ruíz.

CONTACTOS

Deseo contactar con usuarios de CPC 464, 472, 664 y 6128 para el intercambio de juegos. Tengo una lista muy ámplia. Interesados escribir a Jose Ignacio Martín. C/ San Martín, 4 - 2º C. 47400 Medina del Campo. Valladolid. Tfno. (983) 80 12 89. Preguntar por Nacho. Prometo contestar.

Intercambio juegos y utilidades para Amstrad CPC. Sólo en disco. Interesados escribir a Felipe Villar. C/ Recaredo, 32 - P 1. 46001 Valencia. Enviar lista. Contesto a todos. Sólo Valencia.

Pon voz a tu Amstrad CPC 464 0 6128 con el sintetizador de MHT Ingenieros, software, instrucciones y embalaje originales. Lo vendo al 50% de su valor real. También vendo lapiz óptico de Ofites Informática. Los dos por 10.000 ptas. y 5.000 ptas. por separado. En caso de compra regalaría cinta con últimas novedades. También meinteresa el intercambio de programas. Abstenerse principiantes. Llamar al tfno. (985) 46 79 53. César.

Desearía contactar con usuarios de Amstrad CPC en disco o cinta para intercambio de programas. Poseo una lista superámplia y últimas novedades. Interesados escribir a Jose Aragón Arques. C/ Torre de Romo, 94 Murcia. Tfno. (968) 25 10 13. Aseguro rapidez y respuesta.

Club de Amstrad interesado en contactar con usuarios para intercambio de programas en cinta o disco. Ultimas novedades. Lista supercompleta. Interesados escribir a Cándido Alonso. C/ Ignacio Iglesias, 63 - 4 J. 08720 Villafranca del Penedés. Barcelona. Tfno. (93) 890 27 78. Seriedad y contestación asegurada.

Intercambio programas en cinta y disco. Sólo entre Salamanca capital. Tengo últimas novedades. Interesados llamar al tfno. 24 74 99 de Salamanca. Preguntar por Carlos.

Intercambio todo tipo de programas (juegos, utilidades). Compro sintetizador de voz Speech (es software) o cambio por varios juegos a elegir. También compraría interface Multiface Two. Interesados mandar lista a Jose M. Padilla Dillan. C/ San Magin, 20. 43 886 Vilabella. Tarragona.

Cambio juegos para Amstrad CPC 464, 664, 6128 y 472. Poseo muchísimos programas. También vendo ordenador Amstrad 472, incluyo en el lote un modulador, 200 juegos. Todo por 45.000ptas. Compro unidad de disco a precio razonable. Interesados dirigirse a Sergio. Tlfno. (96) 325 32 20.

Vendo Seikosha GP-550A. Perfecto estado. Precio negociable. Más detalles en el tfno. (94) 447 78 24. Tardes. Andoni.

Intercambio programas en disco para Amstrad CPC. Interesados mandar lista a Jesús María Gálvez Gallardo. Avda. Barber, 81. 45005 Toledo. O llamar al tfno. (925) 21 27 79. Os espero.

Intercambio juegos para CPC 464 en cinta. Tengo últimas novedades. Interesados escribid a José Mariano María Setien. C/ Efigenia, 13 - 5, 2º. 28032 Madrid.

Urgente: vendo Amstrad 464 con monitor en fósforo verde o cambio por Spectrum+3. Incluyo numerosas revistas, más de 100 juegos, etc. Precio 50.000 ptas. (negociables). Llamar a Javier Vazquez Gallardo. C/ Fragoso, 47 - 7º izda. 36210 Vigo. Tfno. (986) 29 01 58. Llamar de 2pm a 3.30 pm.

¡Atención! Vendo juegos y utilidades en cinta y disco. Interesados llamar al tfno. (968) 25 24 24 o escribir a C/ Marte, 7, 2º - 4ª. 30010 Murcia.

Compro las cintas de los juegos TIR NA NOG y MARSPORT para el ordenador Amstrad CPC 464. Dirigirse a Jesús Marín Ortega. Avda. de Portugal, 101 - 2º B. 28011 Madrid. Tfno. (91) 464 07 44.

Compro PC completo. Espero ofertas. Javier. Tfno. (94) 424 06 78. Bilbao.

Hola, necesito una pantalla anti-reflectante para ordenador CPC 6128 en buen estado. Pago con 35 juegos de mi lista. Se cambia también ordenador CPC 472, en buen estado, 10 meses, 2 joysticks y más de 170 juegos, con muchas novedades, por un CPC 6128 a ser posible en color. A pagar diferencia. Interesados en cualquiera de estos intercambios escribir a Fco. Vargas Jimenez. C/ Almeria, 9. El Parador. Roquetas. Almeria.

Intercambio programas para Amstrad en cinta o disco. Tengo muchas novedades . Mandad lista a José Mateo Contreras Ortega. Avda. Lucas Vega, 5 - 3º C. La Laguna. Tenerife. O llamar al teléfono (922) 25 30 89.

Cambio juegos, utilidades y pokes en disco para el CPC 6128. Tengo una lista muy ámplia. Interesados escribir o llamar a Jesús García Llop. C/ San Joaquín, 39. Dpdo. 4º G. Tfno. 59 28 30. 50013 Zaragoza.

Desearía intercambiar juegos y utilidades para el Amstrad CPC 464. Poseo una lista muy ámplia de programas y entre ellos últimas novedades. Interesados ponerse en contacto con: Ramón Moreira Pereira. C/ Torrecedeira, 12 - 5º A. 36202 Vigo. Pontevedra. A ser posible enviad vuestras listas. Prometo contestar todas las cartas recibidas.

CONTACTOS

Intercambio programas para la gama CPC . Sólo en disco. Novedades e importaciones. En total una lista muy ámplia de programas que van en aumento. Interesados escribir a: Juan Gregorio García. Avda. Fermín Sanz Orrio, 29 - 3º drcha. 03590 Altea. Alicante. O llamar al teléfono (965) 84 16 79.

Cambiaria toda clase de programas para el PCW 8256/8512 (sólo con instrucciones), (utilidades, gestión, lenguajes, juegos). Gran variedad. Interesados contactar con Angel Fernandez. C/ O'Donnell, 49 - 3º izda. B. 28009 Madrid. Tfno. (91) 274 47 07.

Si teneis un Amstrad con disco y quereis intercambiar alrededor de 550 programas entre juegos y utilidades no dudes en ponerte en contacto con Salvador Moreno Jimenez. Avda. Andalucia, 8, B-2, Bajo C. 29400 Ronda. Málaga. O si preferis os podeis poner en contacto por teléfono llamando al (952) 87 65 73. Mandad lista.

Vendo Amstrad 472 f/v. más modulador de tv. Incluyo juegos, copiones, manuales, etc. Todo impecable por 40.000 ptas. Vendo por compra de 6128. Interesados llamar al (96) 325 32 20 a partir de las 9,30 PM. Sergio.

Desearía contactar con usuarios de CPC's para intercambiar programas en disco. Poseo más de 90 juegos y utilidades entre muchas novedades. Interesados telefonear al (91) 466 51 55 o escribir a José Guerrero Pérez. C/ Mochuelo, 19. 28019 Madrid. Sólo Madrid.

Urge monitor en color para CPC. Lo cambiaría por un modulador de TV color, una fuente de alimentación de 12 V, un monitor f/v., 50 juegos en cinta o disco, muchas revistas y además un cassette especial para ordenador (con cables). También intercambio juegos en cinta o disco. Interesados dirigirse a Eduardo Roigé Simón. AV/ Catalunya, 2 - 14, 5ª. Rubí. Barcelona. Tfno. (93) 699 36 53.

Compro Discology y Batman en disco o cambio por disco con otros juegos a elegir entre últimas novedades. Interesados llamar al tfno. (91) 269 38 62 y preguntar por Jesús de 9h. a 18h. o escribir a Avda. Cerro de Los Angeles, 16, local 20. 28016 Madrid.

Si quieres ampliar tu colección de programas para CPC esta es tu oportunidad. Vendo cinco cintas de juegos por 6000 ptas. el lote. Interesados escribir a Luís García. Micer Mascó, 15, 28. 46010 Valencia.

Cambio juegos en cinta para el Amstrad CPC 464. Poseo últimas novedades: Exolon, Slap Fight, Survivor, Wizball, etc. En total unos 150. Me interesan copiones turbo y utilidades. Mandar lista. Contestaré a todos Tfno. (91) 673 15 07. Preguntar por Jesús. Tardes. Jesús Martín Corzo. Dto. 29. Madrid.

Intercambio programas para CPC, juegos y utilidades. Poseo una lista muy ámplia con las últimas novedades. Si estás interesado escribe a Juan Carlos Sanchez. C/ Dr. Severo Ochoa, 8 - 2º D. 18600 Motril. Granada. Tfno. (958) 60 16 47.

Vendo Oric-1 y ZX 81 + 16k. Ram, nuevos. Precio a convenir. Javi. Tfno. (93) 334 32 72.

Desearía contactar con usuarios de Amstrad CPC para el intercambio de todo tipo de programas comerciales en cinta o en disco. Interesados dirigirse a Alberto Ania Fernandez. C/El Ampurdán, 12 - 4º izda. 33210 Gijón.

Busco todo tipo de información para el Amstrad sobre el Fortran: programas, libros, revistas, etc. Interesados escribir a Tobias Perez. C/ Serrallonga, 1 bis, 2º-1ª. 08032 Barcelona.

Intercambio juegos para CPC en cinta. Poseo unos 100. Pedir lista a Iván Alvarez Estrada. C/ Menendez Pelayo, 28 - 1º A. 33202. Gijón. Asturias.

Intercambio programas para PC. Tengo unos 350 entre juegos y utilidades. También dispongo de una extensa lista de programas para los CPC's. Interesados escribir a Fernando Jaen Julian. C/Rubén Dario, 17 - 3º, 2ª. 50012 Zaragoza. No contestaré llamadas.

Intercambio juegos para Amstrad CPC 6128 preferiblemente en disco y de Cuenca o su comunidad. Interesados mandar lista a Máximo Priego Martinez. Plaza Cánovas, 12 - 2º. 16001 Cuenca.

Intercambio programas para Amstrad CPC 6128 y 464. Tengo las últimas novedades en cinta y disco. Interesados escribir a Carlos Alonso. Almirante Cadarso, 24 - 6º. 46005 Valencia. O llamad al teléfono (96) 374 31 33. Prometo responder y enviar lista actualizada.

Vendo programas comerciales para Amstrad CPC. Vendo por cambio de ordenador. Razón: Emilio Martín García. C/ Veronica de la Virgen, 7 - 1º C. 18005 Granada.

SUSCRIBIRSE ESTE MES A AMSTRAD ACCION TIENE MAS VENTAJAS

Sí, suscribirse este mes a AMSTRAD ACCION es una ganga porque te vas a llevar GRATIS este fabuloso lote de programas y además vas a ahorrar dinero, vas a recibir nuestra revista en tu domicilio y vas a contar con nuestro apoyo, El apoyo de ¡TU REVISTA!



AMSTRAD ACCION, la revista para los que saben...jugar.

Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE:..
DOMICILIO:.. CODIGO POSTAL:..........................
LOCALIDAD:.. PROVINCIA:..........................
TELEFONO:.. MODELO ORDENADOR:..........................

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

- ☐ Por un año (11 números).. 3.000
- ☐ Por un año (11 números) + DISC POKER-HACKER DISC (disco).......................... 4.500
- ☐ Por un año (11 números) + PACK DE JUEGOS.. 4.000

Forma de pago:
- ☐ Mediante giro postal número ....
- ☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
- ☐ Contra reembolso del primer número (100 ptas. por gastos de envío)
- ☐ Tarjeta de crédito VISA

Nº de Tarjeta ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma

Fecha de caducidad ....
(Si pago con tarjeta recibiré un número más gratis)

CONTACTOS

Cambio todo tipo de programas para los CPC 6128, CPC 464 y CPC 664. Interesados llamar a Miguel al Tfno. (943) 51 40 90 o escribir a C/ San Marcos, 5 - 3º A. 20100 Renteria. Guipuzcoa.

Intercambio programas para Amstrad CPC 6128 y 464. Tengo todas la últimas novedades en juegos para cinta y disco. Interesados escribir a Carlos Alonso. Almirante Cadarso, 24 - 6º. 46005 Valencia. O llamad al tfno. (96) 374 31 33. Prometo responder a todos y enviar lista actualizada.

Intercambio juegos para CPC (cinta y disco). Poseo las últimas novedades. Interesados llamar al tfno. (93) 337 23 96 a partir de las 9 de la noche. Alberto.

Intercambio programas para CPC en cinta o disco. Poseo últimas novedades. Si te interesa escribe a Vicente Montesinos. C/ Ulpiano, 26. Torrevieja. Alicante. Enviar lista. Prometo contestar a todos y con rapidez.

Desearia comprar y vender, dependiendo de qué número tengan, cintas con programas de la serie Oro de la revista Amstrad Semanal. Cambiaría monitor f/v. por monitor color pagando diferencia. Interesados llamar al tfno. (93) 790 34 12. José Auladell.

Intercambio juegos y utilidades en disco para CPC 6128. Tengo últimas novedades. Interesados llamar al (93) 869 84 49 o escribir a Marc Pujol. Hostal Calaf. 08280 Calaf. Barcelona.

Cambio programas, trucos, mapas, juegos, para el PC IBM y compatibles. Poseo títulos como Arkanoid, Saboteur II, World Series Baseball, Winter Games, The Great Escape, etc... Interesados escribir a David Millán Fernández. C/ Circunvalación, 2 - 7 º D, esc, drcha. Parque de Cataluña. 28850 Torrejón de Ardoz. Madrid. O llamar al (91) 675 31 09 de 9:00 a 10:30 y preguntar por David.

Intercambio programas para Amstrad CPC en disco (cinta no, gracias) y PC. Poseo últimas novedades y juegos para PC como World Games, Donkey Kong, Arkanoid, Top Gun, Tapper, Tag Team Wrestling, Baseball, etc. También utilidades. Interesados llamar al teléfono. (93) 354 71 15 y preguntar por Oriol.

CLUB AMSTRAD MANRESA. Tenemos el mejor software del mercado para CPC 6128-664. Tenemos todas las últimas novedades y programas de importación. Para más información escribe a Jordi Mominó. Cra. Santpedor, 80 - 4º. 08240 Manresa. Barcelona. O llamar al tfno. (93) 873 02

Vendo programas comerciales para Amstrad CPC en cinta y disco. Vendo por cambio de sistema. Interesados escribir a Emilio Martín Garcia. C/ Veronica de la Virgen, 7 - 1º C. 18005 Granada.

Intercambio programas para CPC (cinta y disco), PCW y PC. Poseo una lista muy extensa. Interesados llamar al teléfono (93) 338 96 67 y preguntar por Toni.

BOLETIN PARA ENVIAR UN CONTACTO **Nº 7**

Con el fin de evitar errores de cualquier tipo de ahora en adelante será necesario que enviéis vuestros anuncios en el boletín que adjuntaremos a lo largo de los sucesivos números. Escribir con letra de imprenta y no olvidéis vuestra dirección completa.

(Por favor, poner una letra en cada casilla)

Nombre: ____________

Dirección: ____________

Localidad: ____________

C. P.: ____________

Provincia: ____________

Tfno.: ____________

¡DALE JUEGO A TU PC!



A.P

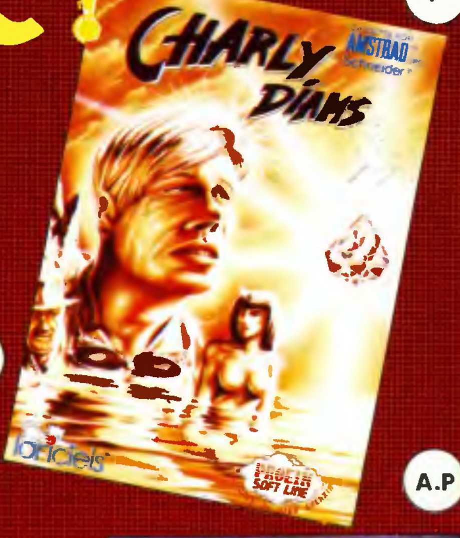




A.P



P



A.P



A.P



P



A



A.P



DISPONIBLES PARA:

AMSTRAD CASS/DISK	A
IBM/PC Y COMPATIBLES	P
AMSTRAD PC	P

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

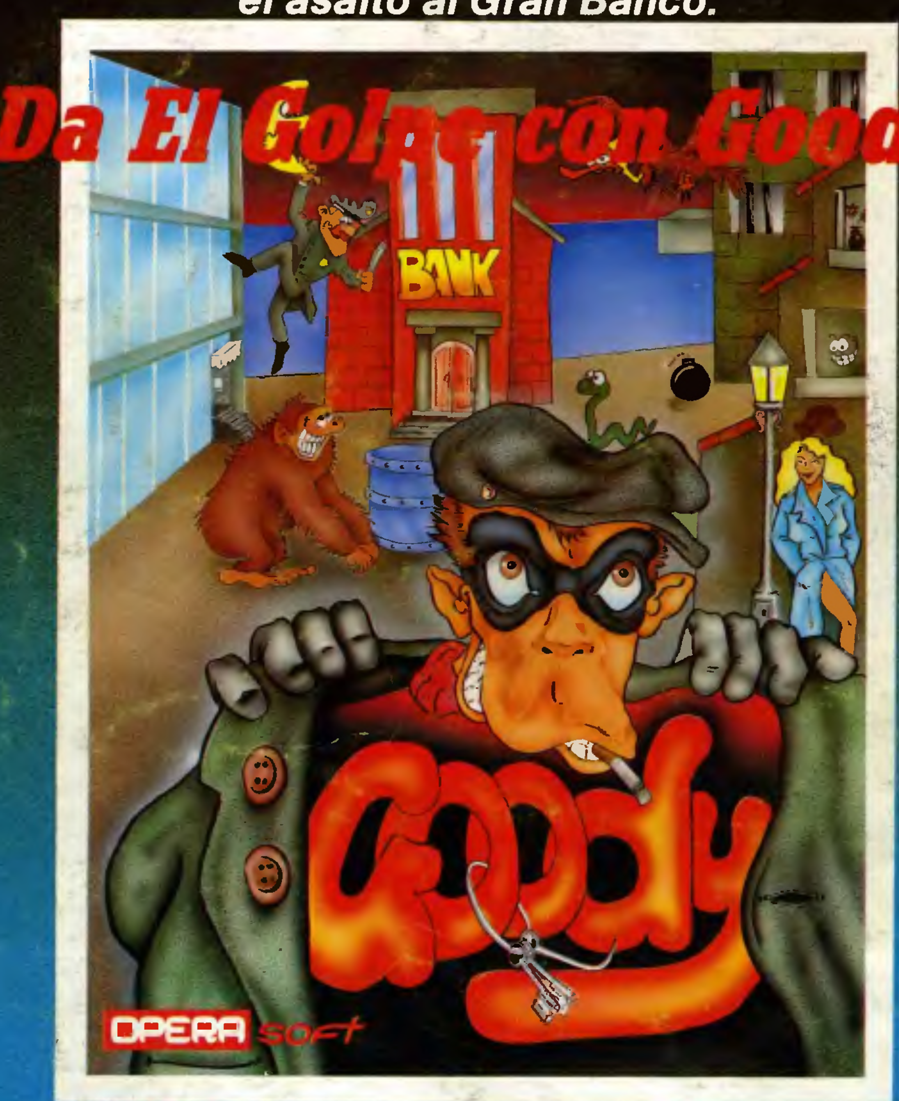
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

que no digan que no das ni golpe

Goody tiene un buen plan, pero los grandes planes nunca son sencillos, por eso necesita un buen socio como tú, experimentado y audaz.

Esta es tu oportunidad para dar el golpe del Siglo: el asalto al Gran Banco.



Versión para PC y Compatibles

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum + 3 y Commodore



Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña
Discovery Informatic
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82